



**GAME BOY** 



CYBERMORPH SUR JAGUAR
DRAGON BALL Z 2 SUR SFC
AERO THE ACRO-BAT SUR SNIN
R-TYPE III SUR SFC
ALADDIN SUR SNIN
FIFA INT. SOCCER SUR MD
ZOOL SUR MD ET AMIGA CD32
SECRET OF MANA SUR SNES
BOMBERMAN '94 SUR PCE
ZOMBIES SUR SNIN

#### GAGNE7

1 MEGA CD II, 1 MEGADRIVE, DES JEUX, DES TEE-SHIRTS, DES LAPINS WIZ'N'LIZ, DES PUGGSY GONFLABLES... FONCEZ EN PAGE 184

TESTS 8 BITS: JUNGLE BOOK (SMS), TAZ-MANIA (GB), MICROMACHINES (GG), F1 WORLD CHAMPIONSHIP (GG), DUNGEON EXPLORER (PCE CD) ••• TOUTES LES MANETTES DE NOËL ••• WORK IN PROGRESS: LES SCHTROUMPES ••• PREVIEWS: ART OF FIGHTING (SNIN), TINY TOON 2 (GB), DAFFY DUCK (SNIN)



N 27 DECEMBRE 1993. 32 F. BELGIQUE: 241 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1100 PTAS. MAROC: 58 DH. CANADA: 8,50 \$. ISSN 1162-8869





#### CONSOLES + l'actualité sur toutes les consoles





NOTRE COUVERTURE: AERO THE ACRO-BAT SUR SNIN © SUNSOFT

#### SUPER CONCOURS

GAGNEZ! 1 MEGA CD II, 1 MEGA-DRIVE, DES JEUX, DES TÉE-SHIRTS, **DES LAPINS ET DES MAGNETS** WIZ'N'LIZ, DES PUGGSY **GONFLABLES P. 184** 

#### LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

THE ADDAMS FAMILY (MD)	174	
AERO THE ACRO-BAT (SNIN)	134	
ALADDIN (SNIN)	138	
BLANCO INTERNATIONAL RUGBY (SNIN)	164	
BOMBERMAN '94 (PCE)	142	
DUNGEON EXPLORER II (PCE CD-ROM)	192	
FIFA INTERNATIONAL SOCCER (MD)	126	
FORMULA ONE (GG)	194	
GODS (MD)	172	
HOOK (MCD II)	178	
JUNGLE BOOK (SMS)	186	
LOTUS 2 (MD)	182	
MICROCOSM (MCD II)	160	
MICROMACHINES (GG)	190	
MIGHT & MAGIC (SNIN)	176	
PIERRE LE CHEF IS OUT TO LUNCH (SNIN)	180	
ROBOCOP VS TERMINATOR (MD)	168	
SECRET OF MANA (SNES)	122	
SENSIBLE SOCCER (MD)	158	
SEWER SHARK (MCD II)	166	
SUPER AIR DIVER (SNIN)	170	
SUPER TURRICAN (SNIN)	156	
TAZ-MANIA (GB)	188	
T.M.H.T TOURNAMENT FIGHTERS (MD)	162	
ZOMBIES (SNIN)	130	
ZOOL (AMIGA CD 32)	154	
ZOOL (MD)	146	

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION
Les magasins: ESPACE 3, SHOOT AGAIN, STOCK GAMES, LEADER
GAMES, ET VOLUSIA GAMES.

Les sociétés: WDK.

Et toujours les magazines japonais; KADOKWA SHOTEN ET FAMICOM TSUSHIN.

#### CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A: jusqu'à 99 F. — B: de 100 à 199 F. — C: de 200 à 299 F. — D: de 300 à 399 F. — E: de 400 à 499 F. — F: de 500 à 999 F. — G: de 1 000 à 1 499 F. — H: de 1 500 à 1 999 F. — I: de 2 000 à 3 000 F.

#### 3615 TCPLUS

La connexion 24 heures sur 24 avec la rédaction de votre magazine préféré, plus des tips, des infos, des concours, c'est sur le 3615 TCPLUS.

#### **GRATUIT: POSTER**

Un super poster/calendrier: les héros de Virgin à l'affiche.

#### JAGUAR: LE PREMIER JEU

Mega-preview de Cybermorph. Le Jaguar va-t-il écraser la 3DO, la SNIN, la MD, l'Amiga CD32 et le Mega CD II? C+ répond!



Cybermorph est impressionnant. Jamais une console ne nous avait fait ça! Le Jaguar risque vraiment de bouleverser le monde des jeux vidéo...

C'est le cadeau de Banana San: voici le test de tous les Coin-up de l'année prochaine, de Virtua Fighter à Virtua Dragon Ball Z!

#### PREVIEWS JAPON

Dragon Ball Z 2 (SFC): "Les pros ont la parole." Bubble Meil (SFC): "Un jeu plus que prometteur..." Star Trek (3DO): "Le jour de gloire est arrivé!" R-Type III (SFC): "La crème des appareils"... C'était Banana San, en direct de Tokyo!

#### CONSOLES+ D'OR

Les douze meilleurs jeux de l'année sont en page 68...

#### LES SCHTROUMPFS

Work in Progress: pour tout schtroumpfer avant tout le monde!

#### PREVIEWS

Un vampire (Dracula sur SNIN), un canard (Daffy Duck sur SNIN), quelques tortues (Tortues Ninja 5 sur SNIN et Art of Fighting sur SNIN)... Toutes les cartouches qui arriveront en 1994.

Trouver un accessoire, choisir la manette idéale, acheter des jeux d'occase... Les News? Une mine d'or!

#### les tests les plus complets de toute la presse ludique

#### AIDES DE JEU & TIPS

Tom & Jerry, Rocket Knight Adventure, Ranger-X, Bari Arm, Sonic Wings, CD Denjin, Bio Metal, First Samurai, King of Monsters, Indiana Jones, ils sont tous venus!

#### LES TESTS 16 BITS

Les plus beaux cadeaux de Consoles+: Zool (MD), FIFA (MD), Zombies (SNIN), Sewer Shark (MCD), Aladdin (SNIN), Secret of Mana (SNES), Aero the Acro-Bat (SNIN), notre couverture... et bien d'autres encore emballés dans les pages qui suivent!



Secret of Mana est sans aucun doute le meilleur ieu d'aventures du moment. Il est arrivé trop tard pour décrocher un Consoles+ d'Or. Mais c'est à coup sûr un incontournable.

#### LES TESTS 8 BITS

Les plus grandes cartouches pour les plus petites consoles!

#### ARCADE

Slam Masters: un concurrent sérieux de Super Street Fighter II?

#### ZE KILLER

Il aime la dinde... dans le four!

#### SORTIES OFFICIELLES

Toutes les cartouches officielles en vente en France!

#### LE COURRIER

Jeu de nain, jeu de Wieklen!

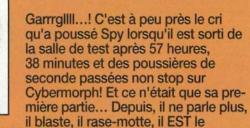
#### INDEX

Pour repérer tous les jeux testés dans Consoles+.

#### LES P.A.

Les petites annonces de Consoles+.

Salut à tous!



Jaguar. Stwiiinnnng! C'est à peu près le son émis par Niiico alors qu'il lançait son deux mille trois cent septième sort "freeze" dans Secret of Mana (SNES)... Et si toutes les sauvegardes ont sauté sauf la sienne, c'est pas vraiment un simple petit coup du hasard. Braoooommm! C'est à peu près ce qui nous a crevé les tympans lorsque Sam a éclaté Switch dans Bomberman '94... Maintenant, je ne passe plus l'angle du couloir de la rédaction sans mon bouclier cybernétique. Un vrai bâton de dynamite, ce petit Sam! Craaac! C'est à peu près ce que l'on entendait sans cesse tandis que Spirit testait tous les nouveaux paddles de Noël... Outchhhh! C'est à peu près le râle poussé par Marc, écrasé par King Rasta Man sur le ring de Slam Masters... Respirez par la bouche, madame, on envoie le SAMU! Slurrrp! C'est à peu près le lèchement babinesque hilare de Ze Killer sur la dinde aux marrons (bien moins hilare que lui !)... L'avenir appartient à ceux qui se lèvent les daubes! Bashautdroitedroitebaaaas! C'est à peu près tout ce qui est sorti des tripes de Tchi alors qu'il mettait au point ses tips chéris... Insertyen! C'est du japonais, et à peu près ce que les satellites nous ont retransmis en direct du Japon alors que Banana San écumait les salles d'arcade de Tokyo... Pôôôômessss! C'est à peu près ce qui fit trembler les murs de la rédaction alors que Pascoualita relisait nos articles... (Pour les non-initiés aux joies de la maquette sur Macintosh, Pomme "S" est l'ordre qui permet de sauvegarder votre mag' préféré quand le serveur explose!) "...", c'est à coup sûr le "rien" notoire qui fuse depuis quelque temps de dessous la barbe de Wieklen... Il faut dire que notre nain chéri a chopé une bronchite plus aiguisée que sa hache en lisant votre courrier sous la neige! Quant pages!" 228 pages pour vous faire le plus beau des cadeaux de Noël possible! Merci à tous d'être venus et au mois prochain!

CE NUMÉRO COMPORTE UN POSTER BROCHÉ AU CENTRE DU MAGAZINE.

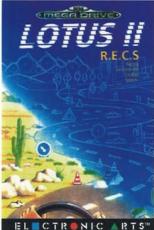
#### LA HOT-LINE

Tous les mercredis de 13 heures 30 à 17 heures 30 et les vendredis de 17 heures à 19 heures, ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ! vous pouvez appeler au (16 1) 46 62 28 02.

#### **NOUVEAU!**

Un service vocal Spécial Tips Voir pages 73 et 97





Ne serait-ce pas plus facile si quelqu'un vous fournissait tous les éléments pour que vous puissiez personnaliser vos propres jeux, du plus simple au plus difficile?

Avec "Lotus II R.E.C.S." (entre nous, ça veut dire "Race Environment Construction Set"), vous pourrez courir en face à face ou seul, dans la neige ou le long de courbes incroyables. La nuit. Dans le brouillard. Ou encore traverser le désert, tourner sur des circuits et dans des paysages futuristes. Sur des pistes courtes, ou des distances énormes.

Vous pourrez tester vos qualités de pilote au volant de bolides comme l'Elan, l'Elite ou la nouvelle Concept 2000, avec boîte de vitesses manuelle ou automatique.

Vous pourrez même choisir le nombre, le type des obstacles, et le relief des collines. Quoiqu'il arrive, une chose

est sûre: au moment où vous franchirez la ligne d'arrivée, vous serez tellement à bout de souffle que vous aurez besoin d'un caisson à oxygène!

Et si vous aimez le flipper, oubliez les machines que vous connaissez





par coeur et sur le bout des doigts! Avec "Virtual Pinball<sup>TM</sup>", vous pourrez jouer de mille manières.

Vous choisirez les graphismes de base du flipper. Ensuite, vous placerez les bandes, les cibles et autres bonus... tant que vous en voulez, et là où vous les voulez. Vous pourrez rajouter une musique et des effets sonores. Et même choisir le niveau d'action, de "simple" à "apocalyptique". Puis, pour montrer à quel point vous êtes bon, vous pourrez rajouter des billes multiples et des flippers partout!

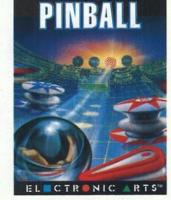
Vous pourrez sauvegarder jusqu'à 8 parties à tout moment, et peaufiner les réglages de votre flipper, accéder au jeu à plusieurs niveaux et aux bonus spéciaux...

Vous pourrez même inviter vos amis avant de les ridiculiser avec des tonnes de parties gratuites. Et votre nom

sera inscrit partout sur le flipper...

Lotus II R.E.C.S. et Virtual Pinball. Maintenant, vous êtes sur la

bonne piste...



d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or.

Ce jeu sera disponible chez votre vendeur habituel. Toutefois, si vous recontrez des difficultiés à vous le procurer, contactez directement Electronic Arts au: 72-17-07-83.

# JROMBIN(

**JMB** 

Rédacteur en chef

"Mon cadeau de Noël? Le premier Jaquar à avoir posé les pieds sur Terre. Je le tiens, je ne le lâche plus! Joyeux Noël à tous et... jouez bien!"



PASCALE

Secrétaire de rédaction

"Certains font des nœuds à leur mouchoir, moi je scalpe les pigistes lorsqu'ils ne me rendent pas leur texte à temps... Chacun son truc! Joyeux Noël quand même!"



CHRISTINE

Responsable de la maquette "228 pages à maguetter, ca c'est du Consoles+!" Christine ne sait pas encore que le Consoles+ de janvier fera 547 pages... Mais non. reviens, c'est une blaque!



**ISABELLE** 

Maquettiste

"Allons, allons, Christine, c'est pas impossible. Courage, croyons au miracle! Mais où est le vitriol?'



ELIZABETH

La Schtroumpfette de la rédaction

"Bon natal y feliz ano novo a todos." Traduction? Désolé, mais il vous faudra apprendre le portugais... En tout cas, c'est sûrement plein de bonne



**BRUNO** 

Maquettiste

"Des pages, des pages, oui mais des... Bon, j'arrête de délirer, hop! Et je fonce sur la prochaine couverture. Bonnes fêtes à tous!"



JEAN-LOUP Réviseur

"Que pour chacun douces soient ces festivités, plus que jamais ne le furent, et nonobstant moins qu'elles ne le seront, dans une perspective

non plus seulement... [NDLR: CUT!

ERIC

Photographe

"Strasbourg, la Nuit des Jeux Vidéo, des photos, des enregistrements, des Time Code... Je craaaque! Moi, pour Noël, je vais... dormir! Bonne sieste, pardon, fête, à tous!"



MAX

Rédacteur en chef adjoint "Jaquar ou 3DO, 3DO ou Jaguar... ou, peut-être... Cybermorph, oui, mais non, pas que Cybermorph! Jaquar et, oui, peut-être, une 3DO

aussi... Oui, c'est ça, les deux, Jaquar et 3DO! Sam. Spy, Niiico! J'ai trouvé! Je sais ce que vous DEVEZ m'offrir à Noël!"



**BANANA SAN** 

Correspondant au Japon 64 Bits mais 32 dents... Vous crovez avoir le top avec votre 3DO? Détrompez-vous, la 3DO 2 est en cours d'achèvement. Votre machine est dépassée! Joyeux Noël...



NIIICO

Journaliste

"Menu type de Noël: en entrée, une salade de Street Fighter II Turbo sauce nippone, suivie d'un gigot de Jaguar sauce au poivre et, en dessert, une bûche de Secret of Mana. Bon appétit."



SAM

Journaliste

"Pour un Noël inoubliable, il faut de longues aventures, c'est pourquoi je vous conseille Secret of Mana sur SNES, Zelda sur GB, et Landstalker sur MD."



**SWITCH** 

Journal ste

"J'vous souhaite un Noël 'chanmaille', en clair, de l'éclate totale avec Street Fighter II' sur MD et Secret of Mana sur SNES."



PETER

Journaliste

"Le premier qui me dit que Sega arrête tout développement sur MCD n'est déjà plus de ce monde". [NDLR: Autant dire qu'il n'y a plus personne!]



MARC

Journaliste

"WOAH, j'aime bien Noël, mais quand il neige, c'est pas cool du tout. Alors faites comme moi, partez en Thaïlande chaque hiver et n'oubliez pas votre console. Les pieds dans l'eau, un pad dans la main, ça c'est le rêve!"



CHUCKY Mr Tips n° 2

SPIRIT

Journaliste

Aladdin sur MD."

"Tchi m'a demandé d'être bref, alors je le suis: joyeux Noël à tous.'

"La photo? Sans commen-

taire! Pour Noël? Un Jaguar et



Mr Tips nº 1

"Le jeu a-t-il un sens sans tips? La question reste posée, mais, quoiqu'il en soit, Noël ne serait plus Noël sans Landstalker sur MD et Albert Odissey sur SFC."

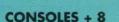


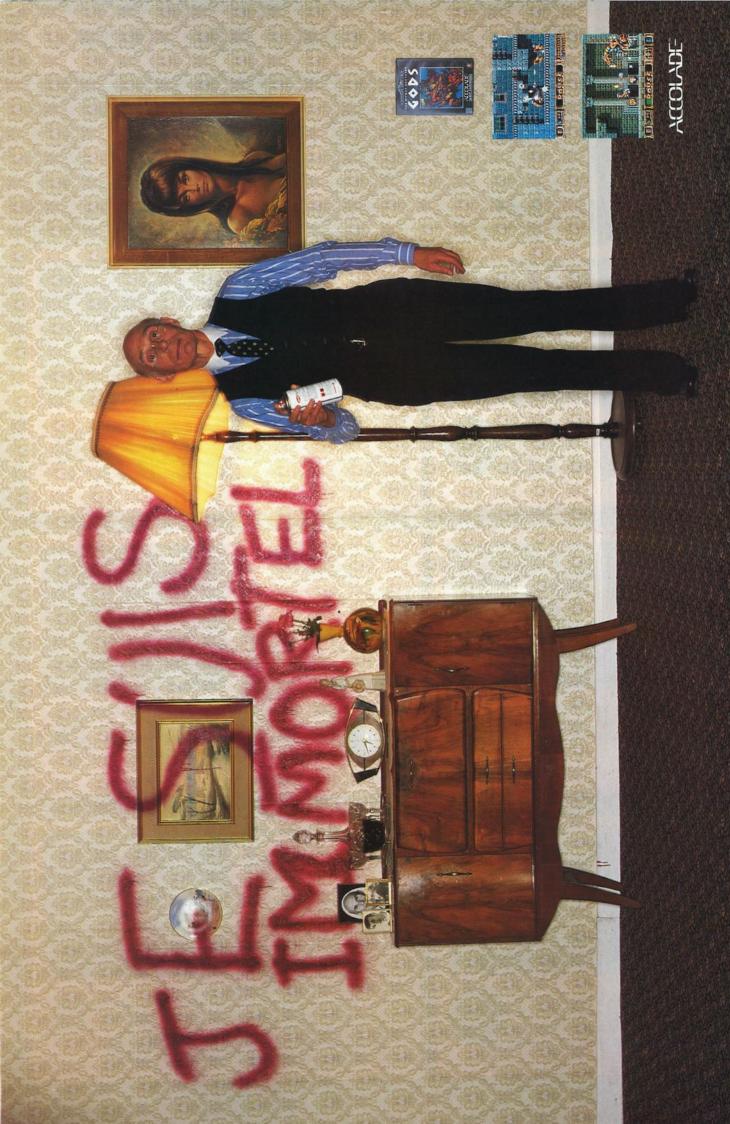
SPY

Journaliste

"J'aime pas noël, j'ai plus d'brouzoufs et y fait froid. Donc, je reste au chaud pour me refaire Secret Of Mana, parce que, j'vous l'donne en mille, ma sauvegarde à











A Bitmap Brothers game

Mega Advanced Gaming-91% Sega Pro-92%

#### TOP / FLOP / TOP / FLOP / TOP / FLOP / TOP /

#### **SECRET OF MANA**

SQUARESOFT - SNES

Ce soft n'a aucun mal à concurrencer l'inénarrable Zelda 3 sur SNIN. Et pour cause, ses qualités graphiques et ses couleurs en font l'un des plus beaux jeux d'aventures sur SNES. Et n'allez pas croire qu'il est moins intéressant qu'il n'est beau. La quête est immense, la



gestion des personnages des plus intéressantes, et votre évolution sans cesse relancée. Et attendez de savoir la meilleure... Secret of Mana est le seul jeu d'aventures qui vous permettra de jouer à trois de concert! Jamais Squaresoft n'avait été aussi loin.



#### ZOOL

**GREMLIN - AMIGA CD 32** 

Zool sur AMIGA CD 32 n'est pas un mauvais soft en soi. Le problème, c'est qu'il n'exploite pas les capacités de son support. L'animation du sprite est tellement rapide que le contrôle du personnage en devient complètement aléatoire. De plus, les trop nombreuses couleurs et le



manque de relief du décor font que l'on n'arrive pas à différencier ce qui est dangeureux (le sprite d'un ennemi, par exemple) de ce qui ne l'est pas (un simple élément décoratif). Dommage, Zool est un personnage accrocheur... Il faudra se reporter sur d'autres consoles.



#### **BOMBERMAN '94**

**HUDSON SOFT - PCE** 

Noël arrive, et, avec lui, Bomberman '94. Les décors sont encore plus somptueux que ceux que vous aviez pu apprécier dans les deux autres versions. Les options sont aussi plus nombreuses, et de multiples nouveautés font de ce



soft l'un des meilleurs investissements du moment sur PCE Préparez les joysticks, le quintupleur, enfermez père et mère dans le placard et plongez dans cette folle "bombing party", vous ne risquez pas d'être décu.



#### **ROBOCOP VS TERMINATOR**

**VIRGIN - MD** 

Vous aimez tirer sur tout ce qui bouge avec une rage sanguinaire? Ce jeu est celui qu'il vous faut. Vous avancez, vous changez d'arme, vous tirez, et vous explo-



sez les ennemis dans des gerbes de sang mémorables. Ce style, de soft a ses fanatiques, mais encore faut-il que la cartouche soit de qualité. Ce n'est pas le cas ici. L'action est répétitive, la réflexion inexistante et la réalisation moyenne... Beurk!



#### FIFA INTERNATIONAL SOCCER

**ELECTRONIC ARTS - MD** 

Décidément, les jeux où l'on peut jouer à plusieurs sont à l'honneur. FIFA ne faillit pas à cette règle. puisque vous allez pouvoir jouer à quatre simultanément. Têtes plongées, retournés, amortis, talon-



nades... Tous les plus beaux mouvements sont ici retranscrits avec un réalisme rare. Il y a un grand nombre d'options au menu, et seule la maniabilité peut être gênante dans les débuts. Amateurs de foot, FIFA vous ouvre de nouveaux espaces de jeu.



#### **DUNGEON EXPLORER** HUDSON SOFT - PCE CD- ROM

Les défenseurs du CD-Rom de la PCE pourront toujours faire valoir le fait que l'on peut jouer à cinq simultanément... mais c'est bien le seul point positif. Ce n'est pas que l'aventure soit trop courte ou que les phases de dessins animés



intermédiaires soient médiocres. C'est juste que le principe est en tout point "pompé" sur Gauntlet et que la réalisation du jeu est bien médiocre. Figurez-vous que même la musique est douteuse alors que nous sommes sur un support CD. La "te-hon"! La PCE nous avait habitués à mieux.



Action, aventure: Basé sur la superproduction avec Sylvester Stallone, un jeu bourré de terroristes armés jusqu'aux dents, de chutes de pierres et d'avalanches mortelles qui vous rendront la vie impossible.

Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02 '2.19F/minute





GAME BOY

SUPER NINTENDO

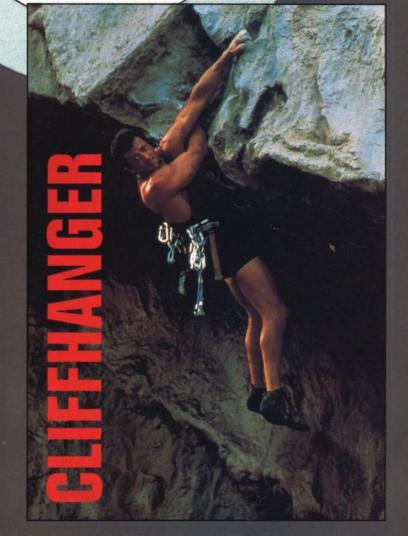
AMIGA



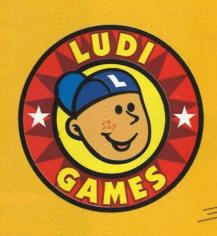








Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company, ©1992 Sony Electronic Publishing Company, Cliffhanger video game © 1993 Sony Electronic Publishing Ltd. CLIFFHANGER is a trademark owned by Cliffhanger B.V. and used by Sony Electronic Publishing Company under authorisation. All rights reserved. Megadrive™ is a registered trademark of Sega Enterprises Ltd. Game Boy™ and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo.



# Specific Spe



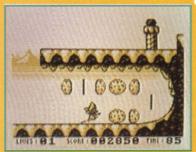
ARRIO ARRIO



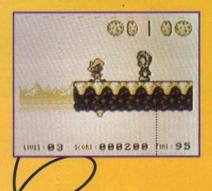


SUNSOFT®











a souris la plus rapide du Mexique parcourt six pays exotiques à un train d'enfer pour sauver ses amis kidnappés par le méchant roi

Grosrat...

Heureusement, Speedy a des amis bien placés et plus d'un tour dans son sombréro : du fromage pour les vitamines, des ressorts pour rebondir, un turbo puissant et... beaucoup d'humour!

\* 6 mondes fabuleux : Mexico, le désert de Sable, l'île aux fromages...

\* un "niveau de chef" pour accéder au monde supérieur

\* des obstacles casse-têtes : des blocs fondants, des paysages qui s'effondrent...

\* et plein d'astuces pour être rapide, très rapide !!!



JOUE et GAGNE le Top des Tops des consoles (Néo-Géo, Jaguar, Méga CD II, 3DO...) et tous les jeux

LUDI GAMES (F1 Pole Position. Eric Cantona...) JAGUAR - 64 BITS - JAGUAR - 64 BITS -

# CYBERMORPH

Ils arrivent! Les 64 bits du Jaguar, la console la plus "musclée" de toute la galaxie, viennent de débarquer sur notre planète chérie. Dès lors, grandes questions: faut-il craquer pour la nouvelle console d'Atari à Noël? Ecrasera-t-elle la déjà fabuleuse 3DO?

Pour cette méga-preview de Cybermorph, le premier titre disponible sur Jaguar (par souci d'honnêteté, nous n'avons pas voulu noter cette cartouche puisque le jeu fourni à l'ensemble de la presse n'était achevé qu'à 90%...), tous les journalistes de Consoles+ ont mis la main à la manette. Test/preview du jeu, comparatifs Jaguar contre 3DO, SNIN, MD ou Neo Geo, l'avenir du Mega CD et de l'Amiga CD 32, le point, en direct du japon, sur la Playstation de Sony... Dès Noël, préparez l'année 1994!

#### CYBERMORPH, LE JEU!

La guerre fait rage entre votre planète et les systèmes solaires voisins. La raison? Vous possédez une technologie de pointe en matière d'équipements spatiaux et vous vous doutez bien que cela intéresse des peuples moins avancés que le vôtre. Conséquences? Votre planète a été détruite et les habitants capturés. Il ne vous reste plus qu'à sauter aux commandes de votre avion de combat pour partir à leur recherche. Toutefois, un problème se pose. Vos compagnons ont été disséminés sur près de cinquante planètes différentes et il vous faudra les parcourir une à une pour les récupérer tous. Dans la pratique, vos compagnons sont symbolisés par des polygones jaunes qui sont dissimulés aux quatre coins de la planÈte. Certains sont à l'air libre, donc facilement détectables grâce aux radars, mais d'autres sont cachés au sein de constructions métalliques, ou de supports antivibrations et vous ne pouvez alors les repérer. Votre vaisseau bénéficie pour sa part d'un système de morphing très perfectionné qui vous permettra de vous adapter aux reliefs et à l'environnement de vol. Il est équipé de six types d'arme très avancés, malheureusement en quantité limitée... Les meilleures choses ont un prix.





Le système de téléportation qui vous mène d'une planète à une autre est très sophistiqué. A propos de planète, il faudra en parcourir cinquante afin de récupérer tous vos compagnons prisonniers.



Les cases en bas de votre écran affichent les armes que vous avez en votre possession. Une petite pression sur la touche <Option> du pad, et vous passez de l'une à l'autre.



Les pastilles jaunes et rouges qui se trouvent face à vous contiennent soit de nouvelles armes, soit un tir plus rapide, soit encore une recharge d'énergie, symbolisée par la barre jaune en bas à gauche.

















#### AGUAR - 64 BITS - JAGUAR - 64 BITS - J

# LA PREMIERE PREVIEW SUR JAGUAR



Votre radar (en haut à droite) vous indique qu'un essaim de vaisseaux ennemis est très, très proche. Regardez donc sur votre droite...



**AVIS** 

oui!



Les X-Wing ne sont pas la propriété exclusive des jeux PC, la preuve. A propos de jeux sur PC, le Jaguar est sans conteste capable de faire mieux!



CYBERMORPH... est sans doute le premier jeu qui offre au joueur une telle liberté de mouvement. Même si le combat est un peu répétitif, il est difficile de ne pas prendre plaisir à explorer toutes les planètes de cette partie. C'est superbe.

LE JAGUAR... Difficile d'affirmer que les éditeurs

LE JAGUAR... Difficile d'affirmer que les éditeurs vont faire confiance au Jaguar et développer rapidement des jeux haut de gamme. Mais si c'est le cas, si, dans les mois prochains, on voit arriver tous les softs annoncés et que fun et 3D sont au rendez-vous, sûr que j'investis dans la bête. Vraiment, cette année 1994 va commencer très fort, je le sens!

#### **JAGUAR OU 3DO?**

#### CRASH'N BURN VS CYBERMORPH

La 3DO est certainement l'un des concurrents les plus sérieux du Jaguar. Son processeur est de 32 bits, mais le CD y est incorporé dès l'achat (alors qu'il vous faudra attendre encore un peu pour le CD du Jaguar!). La différence de prix est colossale entre ces deux bécanes: l'un, le Jaguar, sera

commercialisé aux alentours de 2 000 francs, alors que l'autre, la 3DO, vous coûtera près de 6 000 francs. Au niveau des jeux, nous restons dans le domaine du raisonnable pour les deux consoles (environ 400 francs).

Mais revenons à nos moutons... Le combat entre Crash'n Burn et Cybermorph est des plus intéressants: il est tout d'abord important de signaler que les deux jeux n'exploitent qu'une petite partie des capacités de leur machine respective, ce qui laisse présager pour la suite des jeux d'un très, très bon niveau. Cras'n Burn nous offre une 3D précalculée mappée (on appose sur la 3D de la texture!) qui crée un effet visuel excellent. Mais le problème de la précalculée, c'est qu'il faut suivre un chemin préétabli: la liberté est bien moindre que dans une 3D calculée en temps réel. La maniabilité connaît également quelques problèmes sur Crash'n Burn (à cause de la précalculée), ce qui n'est absolument pas le cas sur Cybermorph (grâce au temps réel!). Toutefois, nombreux sont ceux, ici, qui pensent que Crash'n Burn est plus fun que son concurrent... Entre les deux, notre cœur balance! Si le même nombre de jeux est développé sur l'une et l'autre de ces deux consoles, le Jaguar devrait dominer grâce à son prix trois fois moindre.



















#### JAGUAR - 64 BITS - JAGUAR - 64 BITS -

#### CYBERMORPH, LA RÉALISATION

# TECHNIQUE DE MORPHING?

Le titre du jeu n'a pas été choisi à la légère. En effet, votre vaisseau se transforme en fonction de l'action qu'il effectue, qu'il ralentisse, qu'il accélère, ou qu'il utilise telle ou telle arme. Pour vous donner une idée plus précise du résultat, rappelez-vous le clip de Michael Jakcson, "Black and White", ou encore certains effets spéciaux de Terminator 2. Il est vrai que, dans le jeu lui-même, nous n'assistons pas à de telles modifications, mais le titre comme l'apparition et la disparition de la tête de la jeune femme qui vous donne des conseils font l'objet de transformations étonnantes.



La jeune femme, en haut à gauche de votre écran, vous glisse quelques commentaires dans un anglais châtié. Son apparition bénéficie du procédé de morphing, lequel permet une transformation très fluide du visage.

#### 3D CALCULÉE EN TEMPS RÉEL?

A la différence d'un Silpheed, Cybermorph vous propose une vue en 3D calculée en temps réel. Souvenez-vous: dans Silpheed, vous étiez contraint de vous déplacer dans un environnement préétabli, précalculé. Cela signifie que vous étiez limité dans un espace où tout était à l'avance défini. Pour conceptualiser ce principe, imaginez un couloir fictif dans lequel votre vaisseau se déplace et mettez-y autour des images en 3D. Ces images défileront automatiquement au moment où le vaisseau passera sur un point précis, mais le joueur ne pourra aller s'y promener: il reste prisonnier du couloir. C'est ce que l'on appelle de la 3D précalculée. Pour Cybermorph, la technique est tout autre. Ici, pas de couloir, vous avancez dans n'importe quelle direction et les décors qui se présentent à vous se forment automatiquement en fonction de la place que vous occupez par rapport à ceux-ci. Vous admettrez que la liberté de mouvement dont vous bénéficiez ici est sans commune mesure avec le "couloir" à la Silpheed



La 3D calculée en temps réel fait s'adapter les décors en fonction de votre position. Tout est calculé très rapidement et le jeu ne souffre d'aucun ralentissement.

#### LES OMBRAGES DE GOURAUD?

Cette technique de programmation permet à n'importe quel objet en 3D de bénéficier d'un rendu de relief saisissant. C'est généralement une technique qui nécessite un temps de calcul très important, mais, grâce au processeur 64 bits, ces calculs se font sans aucun ralentissement.

Admirez le rendu des reliefs dû aux ombrages de Gouraud. Les effets d'ombres et de lumières donnent un réalisme saisissant à ces reliefs.





SI VOUS VOYEZ UN HERISSON PLANER, NE VOUS INQUIETEZ PAS, C'EST QU'IL EST SOUS L'EFFET DE LA 3D.

SONIC CD SUR

# [MEGADRIVE + MEGA CD]





# LA CLAQUE INTERACTIVE

### JAGUAR - 64 BITS - JAGUAR - 64 BITS - JA

#### **JAGUAR CONTRE SUPER NINTENDO**

#### STARWING (SNIN) VS CYBERMORPH

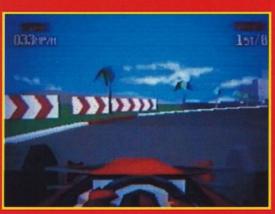
3D Vs 3D... Le match s'imposait. Bien entendu, techniquement, Cybermorph est bien plus impressionnant. Mais n'oublions pas que la SNIN n'est qu'un support 16 bits: si l'on tient compte de ses moindres capacités, Starwing fait beaucoup mieux que Cybermorph.

Tout cela pour dire: "C'est bien beau de disposer de capacités techniques ahurissantes, encore faut-il les exploiter le mieux possible, voire les 'dépasser', comme le fait si bien Starwing!" En conclusion, la SNIN tiendra la route tant que le Jaguar ne profitera pas d'une ludothèque conséquente, composée de jeux aussi "fun" que performants.



#### **BIENTOT SUR VOTRE 64 BITS!**

D'ici à la fin 94, vous pourrez vous délecter d'une bonne dizaine de jeux sur ce support. Parmi ceux-ci, notons l'adaptation du célèbre titre d'arcade, RAI-DEN, qui sera certainement remodulé. On pourra aussi trouver un autre shoot-them-up, du nom de CRESHENT GALAXY, où la possibilité vous sera offerte de jouer à deux simultanément. Le célèbre DINOLYMPICS verra également le jour avec des décors de fond impressionnants de réalisme. En simulation automobile, Virtua Racing n'aura plus qu'à bien se tenir car CHECKERED FLAG II arrive à cent à l'heure. Nos amis les TINY TOONS sortent également des studios de la Warner pour débouler dans un jeu de plates-formes utilisant les décors originaux du dessin animé. Dans la série des jeux de combat, KASUMI NINJA vous propose de véritables décors et des guerriers utilisant près de 91 mouvements différents. Cerise sur le gâteau, ALIENS VS PREDATOR montre le bout de ses crocs et, au vu des premières images du soft... ÇA VA DE-ME-NA-GER!



Creshent Galaxy démontre à quel point le Jaguar domine toutes les consoles concurrentes en matière d'animation.



Checkered Flag II nous offre une étonnante 3D calculée en temps réel. Virtua Racing serait-il dépassé?



Aliens Vs Predator: vous errez dans les couloirs glauques d'une station orbitale où aliens et Predators ont élu domicile. Admirez le placage de structure des surfaces.



**AVIS** 



CYBERMORPH... Au bout du compte, ce jeu est étonnant. Fini les Starwing ou autres Silpheed, la vitesse supérieure est passée. Les décors, quoiqu'un peu vides, bénéficient d'une réalisation technique époustouflante et votre progression ne souffre d'absolument aucun ralentissement. En ce qui concerne la maniabilité, je n'avais encore jamais ressenti une telle impression de liberté: vous avancez, reculez, partez où bon vous semble avec une réponse du pad immédiate. Et quand on pense que les programmeurs n'exploitent pas à fond les capacités de la bécane (ils n'ont pas encore eu le temps de se faire les dents!), on peut attendre beaucoup des jeux

LE JAGUAR... Je vous le dis comme je le pense: "Je m'achète un Jaguar dès que possible." Mais attention! je suis du genre fanatique et je n'hésite pas à investir dans tout ce qui ressemble de

près ou de loin à de la valeur sûre. Dans un louable effort de modération, je dirai tout de même qu'il faut attendre encore un peu pour vérifier que les éditeurs suivent ce constructeur (ce qui, vu les capacités et la facilité de programmation de la bécane, semble très probable!). Mais nous ne sommes encore sûrs de rien. "Wait and see!"

# Image manquante

# PREVIEWS

#### JAGUAR - 64 BITS - JAGUAR - 64 BITS - J

#### L'AVENIR DU MEGA CD

D'après Banana San, Sega Japon aurait décidé de mettre un terme au développement de jeux sur Mega CD dès cette fin d'année. Tous les projets en cours seraient interrompus au profit de la future 32 bits de Sega! Une catastrophe pour ceux qui possèdent cette console ou comptent l'acheter à Noël? Non, pas de panique! La réponse de Sega France est for-

melle. L'avenir du Mega CD n'est en rien menacé puisque la majorité des CD en préparation pour cette machine est actuellement développée par Sega of America, à San Francisco, ou par des éditeurs prestigieux qui, au vu des titres annoncés pour 1994, sont assurément très optimistes quant à l'avenir de cette console.

D'après Luc Bourcier, directeur Marketing Sega France, et Michel Bams, Responsable Communication Sega France, si le Japon lâche prise, c'est, d'une part, que les ventes de softs sur Mega CD ne représentent pas là-bas une part de marché importante et, d'autre part, que le groupe nippon préfère axer tous ses efforts sur la mise en place de nouvelles consoles 32 bits. Si c'en est fini pour le pays du Soleil-Levant (mais la rumeur n'est pas encore confirmée), un nouveau centre de création s'ouvrira très prochainement à Londres. Sega, c'est plus fort que les rumeurs!



#### **JAGUAR CONTRE MEGA CD**

#### SILPHEED (MCD) VS CYBERMORPH

Silpheed est ce qui se fait de mieux en matière de shoot-them-up sur MCD. Le problème, c'est qu'il n'innove que dans la mesure où de fantastiques images viennent défiler sous votre vaisseau. Sinon, il reste assez classique. Cybermoph, lui, est techniquement supérieur et, de plus, vous invite à une aventure bien plus intéressante. Fini les poum-poum-pan-pan, tout juste bons à mettre vos réflexes à rude épreuve. Ici, le combat est plus stratégique et beaucoup plus réfléchi dans la mesure où vous évoluez au cœur d'une "aire de jeu" infinie. De plus, puisque l'avenir du Mega CD semble relativement incertain (cf. encadré "L'avenir du Mega CD"), le Jaguar risque bien de l'emporter. Mais attention! la Megadrive reste dans la course. Tout comme la SNIN, elle est encore à ce jour très performante, compte tenu de la ludothèque dont elle dispose.





Ces polygones jaunes (communément appelés "pods") représentent vos compagnons. Jetez un œil en bas de l'écran et vous verrez qu'il ne vous en reste plus "que" 19 à récupérer.

#### **AVIS**



SAM

oui, mais...

CYBERMORPH... est le premier jeu dispo sur Jaguar. Pour nous qui débarquons de nos petites consoles, c'est un soft qui, techniquement, est impressionnant. Mais attention! cher lecteur, ne vous méprenez pas, pour une console 64 bits, ça n'a rien d'extraordinaire. Et puis, le soft m'a un peu ennuyé: c'est toujours pareil. J'ai autrement pris mon pied en jouant à Starwing, plus fun et assez exceptionnel compte tenu des moindres capacités de la SNIN.

LE JAGUAR... Ah! vous devez être nombreux à l'attendre. Mais je vais être direct: je ne suis pas encore convaincu. Si je dois l'acheter, j'attendrai encore six mois, car je veux être sûr que les éditeurs vont suivre et nous concocter des softs sympa. Certes, le prix est attrayant. Mais ma réaction reste la même que pour une bécane aux normes 3DO. Ce qui compte, c'est d'avoir régulièrement, et à long terme, de bons jeux. Néanmois, le Jaguar est sans conteste la

meilleure machine sur le marché si l'on en croit sa fiche technique. Qui vivra verra...

Un jeu qui connaît un gros succés. Graphismes rotoscopés et 16 mega qui vous garantiront le meilleur de ce qui se fait dans le domaine de l'animation.











Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02\*

MAINTENTANT DISPONIBLE SUR

### JAGUAR - 64 BITS - JAGUAR - 64 BITS - J.



Vous bénéficiez de six vues extérieures et intérieures différentes. Le contrôle n'est pas aisé, mais quel spectacle!







La morphologie de votre vaisseau change en fonction des armes que vous utilisez et de votre vitesse.

#### AVIS

#### oui, mais...



NIIICO

CYBERMORPH... Imaginez un instant que vous survolez le désert, ou bien un paysage montagneux, en rase-mottes. Imaginez ensuite que le soleil brille là-haut, tout là-haut, dans le ciel. Selon votre progression, il y a des zones d'ombre et des zones éclairées...

Maintenant, ouvrez les yeux: vous êtes dans Cybermorph, le premier jeu sur Jaguar. Tout est calculé en temps réel: ombres, déplacement des engins enne-

mis, forme de votre vaisseau, laquelle varie au rythme de vos actions et selon votre vitesse... Cybermorph va en faire rêver plus d'un.

JAGUAR... Si votre Consoles+ sent le fauve ce moisci, ne vous étonnez pas: toute la rédaction est tombée sous les coups de griffe du Jaguar, première console 64 bits disponible en France, pour la petite somme de 1 800 francs environ. Il va falloir que la concurrence s'accroche sec. Le microprocesseur de la bête est épaulé par une multitude de processeurs, chacun ayant sa propre fonction: ombrages, mapping, son, rotations, zooms, déformations... bref, le Jaguar est une console à rugir de plaisir. En attendant de nouveaux softs, bien sûr!



#### JAGUAR CONTRE NEO GEO

# VIEW POINT (NEO GEO) VS CYBERMORPH

S'il y a bien un shoot-them-up que l'on doive posséder sur Neo Geo, c'est sans conteste View Point. Le jeu est des plus ardus. La 3D y est très bien exploitée et la stratégie bien développée. Mais, encore une fois, Cybermorph sort de la comparaison avec une bonne longueur d'avance. Son excellente prise en main et sa liberté de mouvement totale ouvrent une dimension nouvelle à l'univers des shoot-them-up. View Point, quoique très original, se révèle ainsi dépassé. Pour Noël, n'achetez une Neo Geo que si vous êtes un fan de jeux de baston. Sinon, et compte tenu du prix de cette console et, surtout, de celui des jeux, le Jaguar risque bien d'avoir votre préférence.





Attention, votre meilleur copain sera littéralement vert de jalousie quand vous lui montrerez votre nouveau Fox.



Performance 3. Moteur 3,5 CV refroidi par turbine Plus de surchauffe. On peut avoir beaucoup de tempérament et garder son sang-froid. Bientôt on ne dira plus cyclomoteur, on dira le Fox.

**PEUGEOT** 

# PREVIEWS

#### JAGUAR - 64 BITS - JAGUAR - 64 BITS

#### EN DIRECT DU JAPON, LA PLAYSTATION DE SONY...

# SONY FONCE PRUDEMMENT!

Alors que le produit est fini et que Sony se lance dans une grande opération de séduction à l'égard des éditeurs, il semble que les grands pontes aient décidé d'adopter une stratégie prudente. Ce qui apparaît importer le plus à Sony, c'est de ne pas laisser le champ libre à Nintendo. Le succès de la PSX est encore incertain, et plutôt que de mettre tous ses œufs dans le panier PSX, Sony aurait décidé de travailler d'arrache-pied sur le projet d'un concurrent: Sega. Les équipes de développement de Sony travailleraient donc à la fois sur la PSX et sur le projet Saturn. D'ailleurs, des ingénieurs de Sega m'ont confié que les démos réalisées par Sony sur Playstation étaient bien meilleures que celles conçues par Sega en interne! En cas d'échec commercial de la PSX, Sony mettrait tout son poids dans la balance pour soutenir le projet Sega, face à Nintendo, avec qui la guerre semble déclarée, ou face à des projets non japonais, comme la 3DO. En outre, le développement d'un jeu CD, s'il est conçu comme tel dès le début, peut facilement être converti de la PSX à la



Spaceship Warlock devrait être un des premiers jeux disponibles sur la Playstation.

#### **MEILLEURE QUE LA 3DO?**

Les informations sur les caractéristiques techniques commencent à filtrer avec plus de détails. La PSX serait une console multimédia qui ne posséderait pas de port cartouche, mais uniquement un lecteur de CD-Rom. Pour la sauvegarde des jeux d'aventures et des scores, une RAM Card permettrait de conserver des données. Le processeur serait un 32 bits RISC et la palette graphique offrirait plus de 16,7 millions de couleurs (24 bits). En ce qui concerne l'animation, le custom chip 3DGE (3D Graphic Engine) serait capable d'animer plus de 360 000 polygones simultanément (les jeux d'arcade actuels dépassent rarement les 300 000 polygones). Il gérerait plus de 14 millions de sprites, c'est-à-dire que, concrètement, les programmeurs auraient accès à un nombre illimité de sprites (comme pour le Jaguar)! Le processeur sonore (EDPSM) échantillonnerait le son à une fréquence de 44,1 MHz, c'est-à-dire la fréquence d'un CD audio! Elle posséderait plus de mémoire que la 3DO, avec cinq méga de RAM.

Cette course de voitures fait partie d'une démo réalisée par Sony pour son projet PSX. Comme quasiment toutes les machines 32 bits actuelles, on a droit à un placage de texture sur la route et les murs des maisons.



#### LA FICHE TECHNIQUE

PROCESSEUR SUPPORT GRAPHISMES ANIMATION RAM SON PRIX/DISPO 32 bits RISC
CD-Rom uniquement, RAM Card pour les sauvegardes
16,7 millions de couleurs simultanées
360 000 polygones simultanément, 80 Mips, sprites illimités
5 Mo
Stéréo EDPSM 44.7 MHz
2 500 F environ. Décembre 94

#### JAGUAR - 64 BITS -

#### UN NOUVEAU CONCURRENT EN LICE!

A Tokyo, on parle de plus en plus de la Playstation (PSX) en ce moment. Les kits de développement surgissent un peu partout chez les éditeurs, et Sony a carrément lancé un programme national de recrutement pour se doter d'une force de programmation capable de pondre suffisamment de petits chefs-d'œuvre avant son lancement. Pour avoir une chance de succès face à la Saturn de Sega, la Tetsujin de NEC, ou encore la future Reality de Nintendo, il va falloir se doter d'un bibliothèque de logiciels performants et en nombre suffisant. Toutes ces machines sont en effet extrêmement puissantes. Mais ce sont les softs qui feront la différence, et qui permettront à ces divers constructeurs de prendre ou non la tête du peloton!





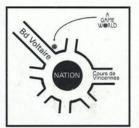
Sony frappera peut-être fort... Mais le Jaguar, ici avec Cybermorph, a l'avantage d'être déjà (ou presque) disponible!



### SUCCURSALE EXCLUSIVE DU PERE NOEL



# A GAME WORLD



#### 267 bd Voltaire 75011 PARIS

Tél: 16 (1) 43 70 35 11

Fax: 16 (1) 43 70 32 66

**METRO-RER: NATION** 

Du Lundi au Samedi, 10H30-13H30 / 14H30-19H Et les dimanches de décembre de 14h30-19H

Avec votre carte de fidélité gratuite:

#### -10% -20% -30%

de réduction sur tous les jeux neufs! Pour chaque achat jouez à notre jack-pot et gagnez la même valeur en bon d'achat

#### SUPER FAMICOM

		-/
ACTRAISER 2		569
	91%	350
ALIEN 3		
ART OF FIGHTING SPÉCI	AL I	589
BASTARD	W.	589
CYBORG 009	Les by	589
DRAGON BALL Z 2	90%	449
DRAGON BALL Z 3		620
FATAL FURY 2	1	599
FINAL FIGHT 2	6	199
LETHAL ENFORCER	m	589
	11/1	589
MACROSS (COUNTRY	(1)))_	
RANMA 1/2 3	14	589
R-TYPE 3	Com.	589
SF II TURBO	94%	489
SOLTICE 2		\589
STARFOX		300
SUPER STARWARS		300
THE SECRET OF MANA	94%	445
ULTIMA 6	1	495
UNDERCOVER COP	¢ .	589
	2	425
VOLLEY BALL 2	r	
WORLD HEROES		490
WORLD SOCCER (ERIC CAN	TONA) 3	50
The same of the sa		

#### **SUPER NES**

ALADDIN ART OF FIGHTING BOMBERMAN + MULTI BUBSY	93% 90%	525 525 570 450
COOL SPOT DAFFY DUCK	93%	495 449
FLASH BACK GENGHIS KHAN		525
GOOF TROOP (DINGO)	1000	495
JURASSIC PARK LA LÉGENDE DE L'ÉPÉE SACRE	90% E 94%	490
LAST ACTION HERO LOCK ON (SUPER AIR DIVE	R)	495
MARIO ALL STAR	94%	450
MORTAL KOMBAT MR NUTZ	92%	450 449
PINK PANTHER ROCK N' ROLL RACING		495
RUN SABER	87%	470
SUPER SHANGAI II THE EMPIRE STRIKES BAC	86% K	450 550
THE 7TH SAGA ZOMBIES ATE MY	90%	525 470
LOWDIEG ALL WIT	0070	.,,

#### LOCATION 25 F JOUR 40 F | 2 JOURS

#### **ACCESSOIRES**

POINTEUR LASER (T2)	695
SUPER NES AMÉRICAINE	995
SUPER NES + INFRAROUGE	1065
SUPER NES + MORTAL KOMBAT	1395
X TERMINATOR (ACTION REPLAY)	300
JOYSTICK INFRAROUGE (SNES/SFC)	199
JOYS. PROGRAMMABLE (SF2T/DBZ2)	199
QUADRUPLEUR 4 JOUEURS	285
ADAPTATEUR SUPER FX 50/60 Hz	149
SUPER TURBO CONTROL PAD	149
SUPER JOYPAD DYNA 1	99
CABLE PÉRITEL (TOUTES CONSOLES)	190
RALLONGE JOYPAD (2,1 m)	39
/ ////	11

#### + DE 100 TITRES ENTRE 99F ET 249F REPRISE DE VOS JEUX AU MEILLEUR PRIX

#### **NEO GEO**

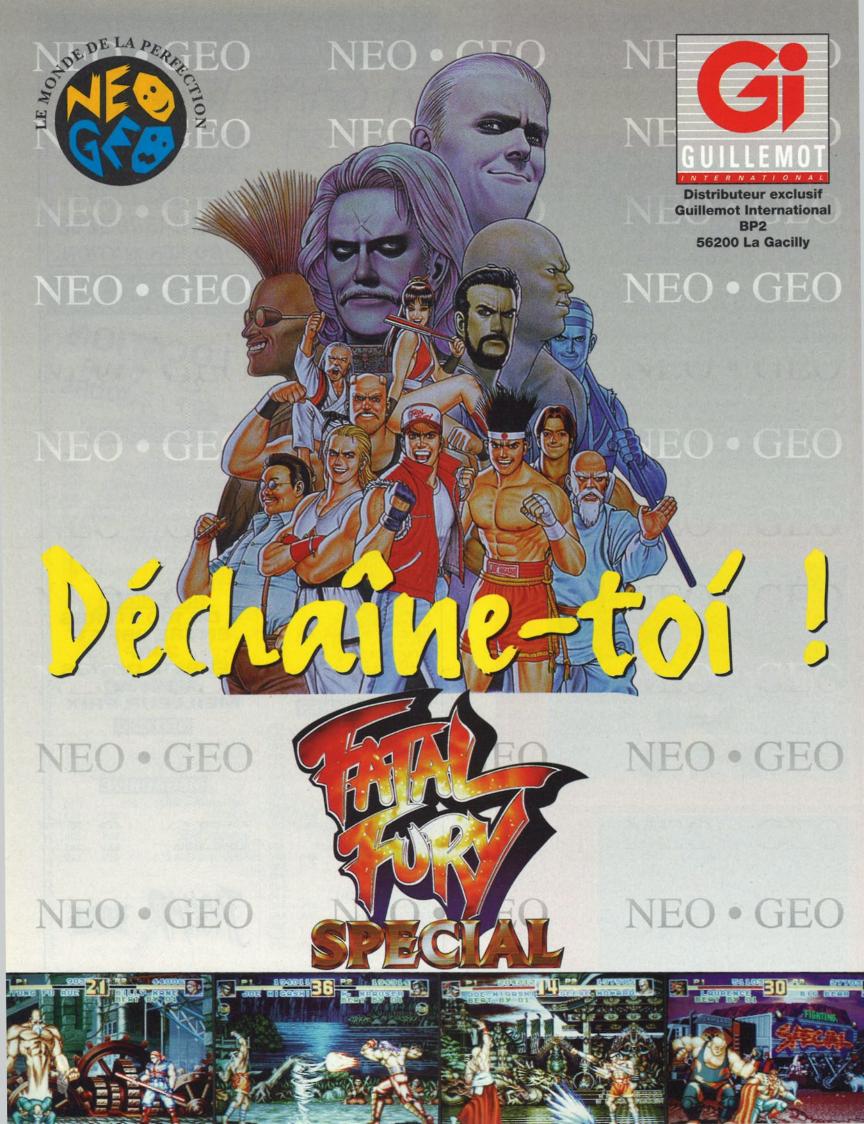
MEGAL	DRIVE
MEGADRIVE + SONIC -	
ALADDIN	97%
FLASHBACK	94%
JURASSIC PARK	90%
ROCKET KNIGHT	95%
STREET FIGHTER 2'	95%

ART OF FIGHTING



Nom:	<b>BON DE COMMANDE</b>			
Prénom:	Qté Titre	Prix		
Adresse:				
CP:	Frais de port	30F		
Ville:	je paye au facteur +35F	-		
Гél:	Total à payer			

IMPORTANT: Certains titres nécéssitent un adaptateur pour jouer sur Super Nintendo.



#### BLANC MUSIQUE

6, rue Stéphanopoli 20000 AJACCIO Tél: 95 21 07 62

#### SPRIGAN

48, rue Henry Pointcarré **54000 NANCY** Tél 88 32 58 06

LOCATION DE JEUX

#### **ESPACE VIDEO**

8. avenue Anatole France 94600 Choisy le Roi

32, rue de Bondy 93600 Aulnay sous Bois

68, avenue de la République 75004 Paris



76000 LE HAVRE Tel: 35 42 23 14

#### TRUST

29, rue Aux Juifs Centre Co. St SEVER 76100 ROUEN

Tél: 35 63 89 09

GAME OVER

19, rue St Julien **49100 ANGERS** Tél: 41 87 93 31

12, rue JJ Rousseau **44000 NANTES** Tél: 40 69 26 97

67. rue des Grandes Arcades 67000 STRASBOURG Tél: 88 21 04 64





Tél: (1) 40 38 02 38

# ESPACE

#### VENTE PAR CORRESPONDANCE

au 20 87 69 55

RUE DE LA VOYETTE-CENTRE DE GROS N°1 59818 LESQUIN

Magasins:

PARIS 12è: 2 rue Théophile Roussel Tel: 43 45 93 82 4 rue Faidherbe Tel: 20 55 67 43 44 rue de Béthune Tel: 20 57 84 82

39 rue Saint-Jacques

Tel: 27 97 07 71 STRASBOURG: 6 rue de Noyer Tel: 88 22 23 21 Et tous les renseignements sur le 3615 ESPACE 3

Nº 15 Centre Commercial V2 Niveau Haut (A côté Pizza Paï) 59658 VILLENEUVE D'ASCQ

Tél: 20 47 44 23



Nº1

du Jeu Vidéo

Revendeur SNK Néo-Géo

depuis 1789..! 78-35-33-60 LYON 7, cours Gambetta

NANTES 21, Place Viarme 40-35-42-42

93-92-62-20 **NICE** 4, rue Lépante

CHARTRES 10, rue Noël Balay 37-36-33-36

ROCHE SIYON 51-36-15-25 4, Pl Napoléon

RENNES 99-31-11-26

3, rue du Puits Mauger VANNES 14, rue E. Burgault 97-68-20-68



+ 250 JEUX NEO GEO **DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS** RACHAT ECHANGE DE TOUS VOS JEUX

17, rue des Ecoles, 75 005 PARIS Tél: 36 685 686



Le spécialiste des jeux vidéo.

1373 ch. de Wayre 1160 BRUXELLES

Tél: 02/675.54.64.

#### STOCK **GAMES**

44, rue de Maltes **75011 PARIS** Tél: (1) 43 57 44 41

Egalement disponible dans toutes les



# Image manquante

#### Arcade • Spécial Arcade • Spécial Arcade •



#### LA POUPÉE SONIC OU LES PANTOUFLES DE MARIO?!

Les jeux d'adresse qui récompensent les tentatives heureuses du joueur par une poupée-marionnette ont connu un véritable boom au Japon en 1993. C'est un marché florissant, qui trouve surtout ses adeptes auprès de la clientèle féminine. Mais les recettes, qui battaient des records il y a quelques mois, affichent une légère baisse. Les grands constructeurs soignent désormais davantage la qualité de leurs lots, et les utilisent pour renforcer leur image de marque et accroître les ventes de leurs titres phares. Dorénavant, les poupées Sonic, Chen Li ou Mario sont à l'honneur. A la trappe, les lapins en peluche anonymes ou les affreux petits "schmilblicks" qui ne ressemblent à rien...



Little Kiss est le nom de la machine de Capcom qui permet de gagner des poupées SF II à un jeu d'adresse.















Les jeux d'arcade pour enfants à l'effigie des héros-vedettes des deux marques fleurissent! Ils contribuent à rendre ces derniers encore plus populaires auprès des plus jeunes.



#### Spécial Noël 100 CONSOLES **CARTOUCHES DE JEUX**

À GAGNER!

Joue et gagne en appelant au :

des consoles Méga CD2, Super Nintendo, Jaguar







C'est facile, appelle vite au :

Joue et gagne des consoles Mégadrive, Néo-Géo, 3DO



Et chaque jour, gagne des cartouches de jeux vidéo sur le 3615 7 SUR 7

# LE JAPON EN DIRECT

#### Spécial Arcade • Spécial Arcade • Spécia

#### **NAMCO**

Namco opère un réel retour en force grâce à une série de produits d'excellente qualité. Cet éditeur est généralement considéré comme l'un des fondateurs du marché des Coinup avec, notamment, son succès galactique Pac-Man. A côté du sublissime Ridge Racer, présenté dans le dernier numéro de C+, Namco proposait un autre jeu absolument géant (Cyber Sled), ainsi qu'un jeu d'arcade classico-gonflant (NuMan Athletics).

# CYBER SLED





La version de la borne 2 joueurs de Cyber Sled.



#### NAMCO

#### LE SCÉNARIO

Ce jeu est excellent, surtout à plusieurs joueurs! Le concept de base est assez simple: vous pilotez un tank futuriste à la Mad Max Cyber Punk lors d'une compétition violente où la pitié n'a pas droit de cité. Des espèces de labyrinthes composés d'une série de couloirs et parsemés de bâtiments et d'obstacles divers représentent le terrain de vos exploits. Vous disposez en fait de plus de 90 000 m² de surface virtuelle à explorer! Le scénario est basique: c'est l'an 2000, et des pilotes de robots-tanks, les Cyber Sled, s'affrontent sous les objectifs des caméras de télé. Comme vous l'avez sans doute pressenti, vous n'êtes pas seul à vous promener dans le coin. Un concurrent rôde également, contrôlé par l'ordinateur ou par un autre joueur. Vous n'allez pas avoir beaucoup de temps pour admirer le paysage!



Tout n'est pas bon à passer au canon. Vous pouvez élaborer une stratégie ou vous allier avec un autre joueur contre le reste des concurrents.

Deux ennemis ont été repérés par vos radars. Vos systèmes d'armement les ont lockés. Il ne tient plus qu'à votre pouce de les envoyer en enfer.





Les niveaux sont constitués de labyrinthes en réalité virtuelle dans lesquels vous affrontez les chars de l'ennemi.



Face à vous, une mauvaise rencontre:

l'engin d'un de vos concurrents! Blaster ou être blasté, that is the question.

LA RÉALISATION

Pas le temps de regarder le paysage? Dommage, car la réalisation du ieu est excellente. La 3D surfaces pleines est aussi rapide que détaillée. Les couleurs choisies pour les engins tranchent bien sur celles, légèrement fluo, des décors. Grâce aux effets spéciaux, les zones de combat sont plus ou moins bien éclairées, ou bien encore nappées d'une brume fort gênante pour la visibilité du joueur, qui découvrira l'adversaire au dernier moment seulement. Votre radar sera alors votre seul atout. La mobilité de votre tank n'est pas gênée ou ralentie par l'animation 3D en temps réel. Vous pouvez aisément pivoter, tourner les talons devant une rencontre impromptue si vous ne vous sentez pas en forme... Les commandes sont simples. Deux poignées-joystick sont situées l'une à côté de l'autre. Chacune correspond à une chenille et comporte deux boutons: l'un pour le canon, l'autre pour les missiles. Cette maniabilité simplifiée est essentielle, car elle vous procure une mobilité vitale. Votre engin est équipé d'un champ de protection et d'un système d'armement offensif. Vous pourrez également visualiser le champ de force du Cyber Sled que vous êtes en train d'affronter, et bénéficiez d'un radar à 360° qui vous permet de surveiller ce qui se trame autour de vous! Suivant l'appareil que vous avez choisi, votre armement ou votre champ de force sera plus ou moins efficace...

#### Arcade • Spécial Arcad



Le championnat débute. Il est grand temps de choisir votre véhicule. Chacun d'entre eux possède ses propres caractéristiques: vitesse, armement, puissance, protection...



C'est parti pour une petite virée en robot, en 3D et en couleurs! Objectif à 12 heures! Missiles armés! Cible lockée!



Vous surgissez par surprise sur le flanc droit du char de votre adversaire. Balancez-lui une bonne torpille aux photons et dégagez le terrain avant qu'il ne réagisse. Puis attaquez de nouveau par-derrière pour lui assener le coup de grâce.

## LE BANANAVIS

Ce jeu, qui demande de bons réflexes et un minimum de jugeote, devrait faire un bon score en salle d'arcade.

# PRO

OUVERT DE 10H00 A 13H ET DE 14H A 19 H DU LUNDI AU SAMEDI

# PLAYER

23 RUE D'ABBEVILLE 75009 PARIS TEL :(1)47.29.14.11 METRO: POISSONNIERE PROCHE DE GARE DU NORD ET DE L'EST

CONSOLE JAGUAR + 1 JEU ------1790 F
DISPONIBLE: CRESCENT GALAXY, TINY TOONS ADVENTURES,
CYBERMORPH, RAIDEN, EVOLUTION DINO DUDES, ALIEN VS
PREDATOR..... POUR LES PRIX, NOUS CONTACTER.

3DO + CRASH' N BURN -----5490 F
DISPONIBLE: TOTAL ECLIPSE, DRAGON'S LAIR, OUT OF THIS
WORLD, MAC DOG MAC CREE, STELLAR SEVEN, MEGA
RACE..... POUR LES PRIX, NOUS CONTACTER.

#### SUPER NINTENDO \* DRAGON BALL Z Nº 3 629 F **FATAL FURY 2** 589 F STAR WARS 2 499 F ALADDIN 499 F **NBA JAM** 499 F FLASH BACK 499 F **HUMAN GRAND PRIX 2** 589 F **MEGAMAN X** 589 F SUPER R-TYPE III 589 F T.M.N.T WARRIORS 589 F SENCIBLE SOCCER 499 F SECRET OF MANA 529 F **CLAY FIGHTERS** 499 F HAMMERING HARRY 589 F HOKUTO NO KEN 589 F RANMA 1/2 N°3 499 F **ACTRAISER 2** 499 F

н	IAIT OLUMBILLA P	
1	VIRTUA RACING *	449 F
1	ETERNAL CHAMPION	449 F
1	NHLPA HOCKEY 94	389 F
1	FORMULA ONE	389 F
1	LAND STALKER *	389 F
1	ZOOL	389 F
1	ASTERIX	389 F
١	JURASSIC PARK	389 F
1	FIFA INTERNATIONAL S.	389 F
1	T.N.M.T WARRIORS	389 F
1	ALADDIN	389 F
1	STREET FIGHTER 2'	499 F
1	SONIC PINBALL	389 F
	RANGER X	389 F
1	ROCKET NIGHT ADV	349 F
1	DIZZY	389 F
1	COOL SPOT	389 F
-		

MEGADRIVE

NEO GEO

NEO GEO SEULE 2390 F JOYSTICK NEO GEO 449 F SAMURAI SHODOWN 1540 F FATAL FURY 1590 F

MEGACD	
MEGA CD + R. AVENGER	1890 F
SILPHEED	429 F
SONIC	429 F
LETHAL ENFORCER	429 F
EL MAL LIN GROEN	120 .

MEGACD

#### **CONSOLES ET ACCESOIRES**

ADAPTATEUR FX 60 HZ 99 F SUPER NES 999 F CDX PRO 349 F MEGADRIVE + ALADDIN 995 F ADAPTATEUR MD US/JAP 89 F DUO-R SANS JEU 2150 F

SNIN OCCAZ **NEO GEO OCCAZ MEGADRIVE OCCAZ** STAR WING 249 F ART OF FIGHT 899 F FLASH BACK 199 F **TINY TOON** FINAL FIGHT 2 179 F VIEW POINT 999 F STAR WARS 249 F FATAL FURY II 949 F CHAKAN 199 F ZELDA 3 149 F NEO GEO 1890 F G. GLADIATOR149 F

ECHANGE DE JEUX POUR 50 F SUR SUPER NINTENDO, 40 F SUR MEGADRIVE, 30 F SUR NEC, 80 F SUR NEO GEO GRAND CHOIX DE JEUX EN STOCK.NOUS CONTACTER.

\* JEU FONCTIONNANT AVEC ADAPTATEUR CARTE DE FIDELITE GRATUITE

BON	DE	C	OMM	ANDE	
NOM: PRENOM: ADRESSE:			TITRES	CONSOLE	PRIX
VILLE: CODE POSTAL: TEL:		C+27	FRAIS [	DE PORT TOTAL	30 F

#### Spécial Arcade • Spécial Arcade • Spécial

# NUMAN ATHLETICS

#### LE SCÉNARIO



Ce jeu d'arcade vous met dans la peau d'un sportif de l'an 2000 sélectionné pour des Jeux olympiques un peu spéciaux. Quatre joueurs peuvent s'affronter simultanément: Sharon, une athlète française, Harry, un Américain, Masaemon le Japonais et Bonga, un géant noir. Le jeu comprend huit épreuves qui se déroulent chacune dans un pays différent. Le Turbo Dash est une course durant laquelle vous allez devoir frôler la vitesse de la lumière afin de parcourir plus de un kilomètre en dix secondes! En Russie, vous devrez empêcher le bombardement d'un appareil de guerre en interceptant les projectiles. La Scud Toss se déroule au Kenya et consiste à envoyer un missile aussi loin que vous le pouvez. L'épreuve suivante, NuMan Sniper, a lieu dans l'Antarctique et vous demandera d'abattre plus de monstres marins que vos adversaires. Dans NuMan Express, votre tâche consistera à arrêter un train en pleine course. Dans le Non Stop Rock Chop, vous devrez briser le plus grand nombre de blocs de pierre en un temps limité. En France, le Tower Topper vous fera escalader une tour. Enfin, en Zambie, vous devrez effectuer un triple saut périlleux au-dessus d'un fleuve impétueux.



A

Nos concurrents cybernétiques s'en donnent à cœur joie!





Le départ de la course va être donné... Chacun des concurrents garde une surprise en réserve pour remporter la victoire!



Harry se déchaîne au cœur d'un Paris de carte postale!



Cette épreuve se déroule au Japon. Elle consiste à stopper le Shinkansen (espèce de TGV légèrement moins rapide) lancé à pleine vitesse.



#### LA RÉALISATION

Elle est des plus classiques: animation bitmap sur carte logique 16 bits. L'originalité la plus marquante vient de la diversité des épreuves et du clin d'œil aux Jeux olympiques, qui initialement, rappelons-le, célébraient la paix entre toutes les cités hellènes du monde grec! Certains niveaux recourent au classique scrolling horizontal, alors que d'autres utilisent des vues un peu plus originales. Ainsi celle où l'on voit les NuMan athlètes de dos, en train d'ouvrir le feu sur de sales bêtes à écailles. Les commandes vont vous faire consommer toutes vos réserves d'huile de coude. En effet, la participation du joueur se limite un peu trop souvent à tapoter le plus vite possible sur un bouton!



#### **LE BANANAVIS**

Un jeu qui ne doit son intérêt qu'à son thème, assez particulier. Mais après une ou deux parties, durant lesquelles on s'est esquinté un pouce ou un doigt en tapotant comme un malade sur les boutons, on se lasse vite de ces super-athlètes et de leurs exploits loufoques, auxquels on a bien du mal à accrocher!



la la

Dans NuMan Athletics, les concepteurs ont remplacé le lancer de poids par un lancer de missile... Original!

#### **JALECO**

Jaleco traverse une passe difficile, et cela se ressent sur sa production en matière de Coin-up. La seule innovation signée de son nom sur ce salon consistait en une carte d'arcade 32 bits. Par ailleurs, un seul jeu était malheureusement présenté, d'un intérêt discutable, et qui arrivait avec beaucoup de retard sur ses concurrents.

### LA RÉALISATION

Rien de bien spécial à noter, excepté de beaux effets de placage de texture. On attendait plus de la nouvelle carte 32 bits de Jaleco! Il reste à espérer que notre mauvaise impression sera infirmée, car la version présentée n'était qu'un prototype, encore loin d'être fini. Dis, monsieur Jaleco, quand tu veux tu nous fais un bon petit jeu d'arcade 32 bits qui pète bien et qui nous laisse cloué à l'écran!

# SUPER STRONG WARRIORS



LE SCÉNARIO



Ā

L'homme d'or sera votre adversaire le plus farouche, si d'aventure vous réussissez à parvenir jusqu'à lui!

Cette simulation de catch vous permet d'incarner un lutteur parmi huit. Vous combattrez, au choix, l'ordinateur ou un autre joueur. Grâce à la technologie 32 bits, Jaleco a placé des effets de texture dans son jeu. On peut ainsi admirer un personnage doré aux reflets superbes. Les catcheurs sont plus ou moins retors et usent de coups bas. Ces manquements répétés aux règles du catch n'ont pas l'air d'émouvoir outre mesure l'arbitre, car les combats se poursuivent malgré tout! Une seule règle: sortir vainqueur du tournoi!







Les combats ne sont pas toujours aussi fair-play que le règlement le prévoit!



Souplesse contre montagne de muscles, qui va gagner? Les paris sont ouverts!





**LE BANANAVIS** 



Le catch éveille en moi autant d'intérêt qu'un végétarien endurci en porterait à un reportage d'Arte sur la cuisson d'un steak! Cela dit, les commandes ne sont pas trop difficiles à maîtriser (j'ai même réussi à faire un double "splash machin truc chouette" du haut d'un des piquets du ring!). Malheureusement, l'intérêt de ce jeu d'arcade ne va guère plus loin qu'une simple curiosité à l'égard de la puce de Jaleco... A moins que vous ne soyez un fana de catch, passer votre chemin!



Une chance de plus si tu tapes le code clé > 270

SCESI - Pour les appels en 36.68. la taxation est de 2.19 F/min

-68-980

# Image manquante

# NINJA BASEBALL BAT MAN

# LE SCÉNARIO

Le nouveau beat-them-all d'Irem prend place dans un contexte original. Les héros ne sont autres que les membres d'une équipe de base-ball. Tous leurs ennemis évoluent dans ce milieu. Quatre personnes peuvent jouer ensemble, chacune d'entre elles incarnant un des ninjas base-balleurs. Armé de sa batte de base-ball, Jose est un technicien doté d'attaques sans surprise mais à la force et à la rapidité bien dosées. Ryno, lui, privilégie la vitesse, alors que Roger porte des coups d'une puissance incroyable. Enfin, Straw peut toucher ses adversaires à distance. Les compères ninjas, qui n'ont d'ailleurs de ninja que le nom, passent leur temps à se balader en distribuant des coups de batte de base-ball à qui mieux mieux sur leur passage!





Deux ninjas, rois de la batte de base-ball, contre un boss déchaîné à l'allure d'avion.

#### **IREM**

Irem nous réserverait-il quelques surprises? Cet éditeur, année après année, nous avait habitués à une forte présence dans le domaine de l'arcade. Or, en 1993, pas de super-titre, pas de carte logique 32 bits ni de circuits spéciaux... De la qualité, certes, mais que du classique!

# LE JAPON EN DIRE

# LA RÉALISATION

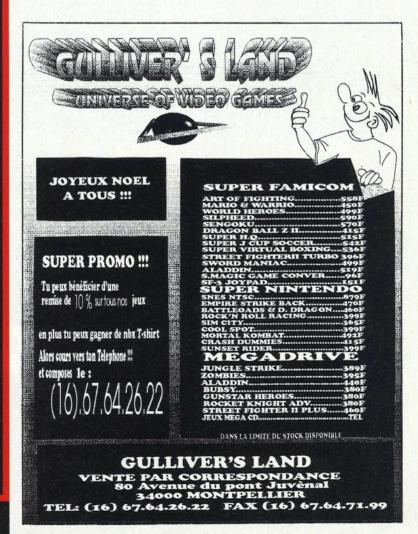
Techniquement, elle est de qualité. Les programmeurs ont notamment réussi à intégrer l'univers complet d'un sport, en l'occurrence le base-ball, dans un classique beat-them-up. Les règles de ce sport, les ambiances et les objets ont été récupérés... et transformés. Un seul reproche: ce jeu a la couleur d'un Coin-up de 1992, l'odeur d'un Coin-up de 1992, mais nous sommes en 1993!



Au milieu d'un décor apocalyptique de volcans en éruption, la fine équipe de base-ball poursuit sa promenade de santé toutes battes dehors.

LE BANANAVIS

Le décalage obtenu entre le monde du base-ball, supposé sportif et fair-play, et un beat'em all où il est de bon ton de casser tout ce qui bouge à l'écran, c'est amusant cinq minutes. Mais tout passe, tout lasse... surtout le 999<sup>e</sup> beat'em down.



#### Spécial Arcade • Spécial Arcade • Spécial

#### DATA EAST

Un peu comme Irem, Data East présentait cette année deux jeux d'arcade superbement réalisés. Pourtant, cet éditeur semble en train de louper le virage technologique amorcé avec les 32 bits. Certes, les productions actuelles sur 16 bits sont parfois à même de rivaliser avec les nouvelles cartes logiques 32 bits. Mais à l'avenir, il ne sera pas possible d'aller beaucoup plus avant en conservant de telles configurations. Malgré ce handicap, Data East a tout de même su nous prouver son talent à travers deux jeux aux styles totalement différents.

# LA RÉALISATION



De très bonne facture, grâce à une animation sans faille et à un style graphique très particulier. Les sprites des deux héros, aussi bien que ceux de leurs adversaires, sont mignons et pleins d'humour! Certes, la carte logique est une 16 bits sans surprise, mais, nouveauté d'importance, elle fonctionne sur la... Neo Geo! C'est la première fois qu'un éditeur de jeux important autre que SNK réalise un jeu sur cette plate-forme! C'est une véritable consécration pour la machine de SNK, car n'oublions pas que Data East fabrique également ses propres bornes d'arcade. Toutes proportions gardées, c'est comme si Sega se mettait à concevoir des jeux compatibles Nintendo!

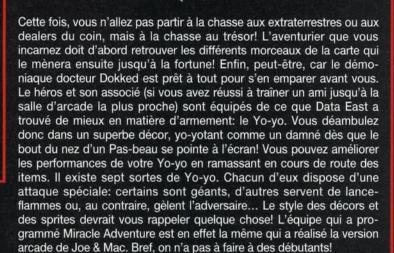






# DYENTURE







On reconnaît le style très BD des auteurs de Joe & Mac.



Si les Pas-beaux vous embêtent. faites-les griller. Ça réchauffera l'atmosphère!



#### LE BANANAVIS



Pour combattre ces momies qui vous barrent la route, rien ne vaut quelques bons coups de Yo-yo dans les bandelettes!

Techniquement sans surprise, reprenant les grands classiques des jeux d'arcade en dosant convenablement les différents ingrédients, mais proprement réalisé et plein d'humour, Miracle Adventure (titre particulièrement stupide s'il en est!) est un petit jeu d'arcade sympathique. Tout à fait le genre de jeu à acheter pour les possesseurs de console d'arcade à domicile.

### NIGHT SLASHERS LA RÉALISATION

LE SCÉNARIO



Autre jeu, autre style! Night Slashers est un clone de Final Fighters. Pour ceux qui ne connaissent pas ce monument de l'histoire du jeu d'arcade, pour ceux qui hibernaient jusqu'à maintenant dans leur chaude tanière, pour les quelques parents égarés qui cherchent à se renseigner afin de savoir si l'atrophie cérébrale de leurs petits monstres est d'origine congénitale ou si elle est causée par "les jeux avec des petits Mickeys animés comme l'a dit le monsieur à la Télé", je résume! Tout en scrollant horizontalement, vous arpentez la ville, généralement froide, inhumaine et, surtout, sale et à moitié saccagée! Chemin faisant, des Pas-beaux aux allures de zazous vous taquinent à coups de bouteille de bière cassée, de barre de fer et autres lames! Vous allez traîner dans les inévitables rues mal famées, dans un métro destroy, sur les toits d'un immeuble plus ou moins en construction... Dans la version de Data East, vous disposez de trois aventureux aventuriers. Jake est un "petit" blondinet qui doit bien mesurer 1,95 m et peser dans les 80 kg! Il possède des bras cybernétiques qui transforment la moindre chiquenaude en collision avec un TGV! Christopher est une sorte de croisement esthétique entre Dracula et un dandy anglais introverti. Cela ne l'empêche pas de cogner aussi fort que ses petits camarades sur les mécréants. L'élément féminin répond, quant à elle, au doux nom de Hong-Hua, tout ce qu'il y a de plus asiatique. Elle adore mettre son adorable pied dans l'œil de ses voisins.

Ce jeu bitmap est d'une conception sans faille. Les sprites sont de grande taille, l'animation est soignée et les boss de fin de niveau relativement originaux. Night Slashers est sympa, surtout en mode 2 joueurs, où il intègre réellement la possibilité de s'entraider. Il ne s'agit pas seulement de deux personnages combattant côte à côte comme dans la plupart des jeux d'arcade de ce genre. On peut ici combiner les deux personnages pour réaliser un coup beaucoup plus



Cristopher saute au-dessus de Hong-Hua. En retombant, ils vont combiner leurs forces pour un coup spécial.

Suzuka 8 Hours

World Heroes

Super H Q

Street fighter II Turbo

Super chinese world 2

Turtles T Fighters

POUR COMMANDER:

78 72 30 88 Paris faire le 16

Port: 30 F Contre-rembours.: 30 F

12 rue Marc Bloch 69007 Lyon

Ouvert le dimanche durant Déc



Hong-Hua et Christopher allient leurs forces pour envoyer un Pasbeau ad patres.



Christopher a déclenché sa tornade blanche.

### LE BANANAVIS

Le thème n'est pas nouveau, le concept est éculé comme le fond de culotte de Wieklen, qui, rappelons-le, a tout de même 107 ans! Le problème étant qu'on a vu des tonnes de jeux de ce genre, et quand je dis des tonnes, je veux dire des myriades, des légions... Mes placards regorgent de cartes d'arcade similaires, j'en trouve à tous les coins de rue et d'ailleurs... je commence à craquer un peu!



Jake vient de déclencher son arme secrète: le feu du ciel s'abat sur les Pas-beaux qui entravaient sa marche triomphale vers la fin du niveau!

SUPER FAMIL		MEGAURI	VE .
A	T - 1	Aladdin	380 F
Accessoires SFC	Tel.	Gun Star Heroes	398 F
Actraiser 2	589 F	Mortal Kombat	418 F
Aladdin	Tel.	Rocket Knight	389 F
Ardy light foot	569 F	Shining Force 2	389 F
Art of Fighting	569 F	Street fighter 2' Plus	509 F
Battle master	569 F	Joystick 6 boutons	149 F
Darius Force	549 F	The state of the s	
Dragon ball Z II Promo	480 F	MEGA CD 2 Bari arm CD	1800 F 469 F
S. Dragon ball Z 3	Tel.	F 1Cirus CD	479 F
Empire strike back	Tel.	Flying squadron CD	479 F
Fatal Fury 2	Tel.	Lethal Enfourcers CD	Tel.
Final Stretch	589 F	Silpheed CD	480 F
Flash Back	599 F	SONIC CD	480 F
Humain Grand Prix 2	589 F	THE THE STATE OF T	
Ken 7	599 F 569 F	NEO GEO	)
Legend of the ring Macross	539 F	Samouraï shodown	1600 F
Mario collection	460 F	Super side kick	1350 F
Mario and Wario	489 F	World heroes 2	1390 F
Mortal Kombat avec sang	589 F	Fatal Fury Spécial	1600 F
R- Type 3	599 F	Sengoku 2	800 F
Ranma 1/2 3	589 F		
Rockman X	589 F	Tout l' équipe de KON	
Solstice 2	589 F	souhaite un joyeux	
Super Famicom	1299 F	et une Bonne Anné	e 94.

480 F

549 F

589 F

549 F

Tel. 489 F

### Spécial Arcade • Spécial Arcade • Spécial

### **BANPRESTO**

Banpresto, qui appartient au groupe Bandai, présentait une nouvelle version sans grande surprise de sa série des SD Gundam. A côté de ce jeu d'arcade, cet éditeur proposait également plusieurs Coin-up destinés aux plus jeunes. Ces jeux reprennent les personnages des cartouches de Nintendo. On pouvait ainsi s'essayer à des miniieux d'arcade et d'adresse avec Mario ou Yoshi comme héros...

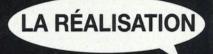
### SD GUNDAM RAINBOW

### LE SCÉNARIO

Vous incarnez un Gundam, un de ces petits robots japonais à la Goldorak, en plus teigneux et dix fois mieux armé! En compagnie d'un comparse (si vous êtes en mode 2 joueurs), vous allez arpenter des niveaux en pulvérisant toutes les machines cybernétiques de l'adversaire, dont des robots semblables à vous. Mais ce n'est rien comparé aux engins bien plus monstrueux (deux ou trois fois plus gros que vous) qui vous attendent et vous entraîneront dans de furieux combats. La lutte est facilitée par l'abondance et la puissance des armes dont vous pouvez vous doter, ainsi que par la position de tir allongée, qui vous permet d'agir à bonne distance de l'adversaire.



Les trois joueurs sont arrivés jusqu'au Q.G. de l'ennemi et en ont pris possession.



BANPRESTO

### SEGA

Bien que Namco ait volé la vedette à nombre de grands éditeurs (avec Cyber Sled et Ridge Racer, il détient les deux meilleurs jeux d'arcade du moment; cf. C+ n° 25), Sega ne présentait pas moins de deux ou trois petites merveilles! Je ne parlerai pas de Sonic, le jeu d'arcade, qui vous a déjà été abondamment présenté dans le reportage sur le CES de juin. Je passerai également rapidement sur F1 Super Lap, course de voitures bitmap totalement dépassée à l'ère des Virtua Fighters et des Ridge Racer! Plus intéressant en revanche est le petit dernier, qui utilise la technique développée pour Virtua Racing: Virtua Fighters. Dans la série "les projets qui dépotent", Virtua Dragon Ball Z, Alien 3 et Star Wars valaient également le déplacement.

### SUPER 412

LE SCÉNARIO



Au volant d'une F1, vous allez enchaîner les tours à des allures vertigineuses, éviter les sorties de piste au dernier moment, doubler Senna ou Prost, gagner les courses et tomber des filles! Bref, la routine du pilote de F1!



Voici le dernierné des jeux de course de formule 1 de Sega, qui possède dans ce domaine une expérience inégalée.



Malgré des graphismes très fins, la présence d'un rétroviseur très utile et la différence entre une course de F1 et un rallye, cette carte arrive trop tard pour se faire une place en salle d'arcade.



Le décor est très détaillé pour ce genre de simulation et l'animation assez rapide. Mais cela reste un jeu 16 bits bitmap qui, tels les grands dinosaures, devra bien disparaître un jour!

### Arcade • Spécial Arcade •

### LE BANANAVIS

La série des Gundam se bonifie avec le temps, comme le bon jus de chaussettes. Un jeu bien réalisé mais qui reste finalement assez classique. Ce n'est pas dans ce Coin-up que j'irai pour ma part dépenser toutes mes économies!



Vous avez beau être un robot surarmé, les boss de fin de niveau vous donneront pas mal de fil à retordre!

Ce nouvel épisode reprend toutes les caractéristiques des versions précédentes. Les sprites de vos Gundam n'ont pas été agrandis. C'est un peu dommage car, bien qu'ils soient mignons, ils ont toujours l'air un peu perdu au milieu de l'écran! Les décors sont excellents, grâce à l'utilisation d'une splendide palette de couleurs et par la multitude de détails assez réalistes. Techniquement cependant, n'attendez aucune innovation ni surprise de cette carte 16 bits.





La phase de présentation du jeu est très réussie. Sega a utilisé des digitalisations de vraies voitures de course, puis les a retravaillées.

**LE BANANAVIS** 

On se demande pourquoi Sega a sorti F1 Super Lap, surtout après avoir réalisé Virtua Racing et alors qu'il apporte la dernière touche à Virtua Daytona (la version de Virtua Racing avec placage de textures en temps réel, à la Ridge Racer!). Ce jeu bénéficie d'une réalisation impeccable, mais le concept a un an de retard sur ce qui se fait actuellement en matière de jeu d'arcade. Le seul intérêt de F1 Super Lap réside dans la présence d'un rétroviseur, qu'on ne trouve pas dans Virtua Racing ni dans Ridge Racer!

## MEGA soft

12, rue de rempart TEL: 89.23.15.35 F 68000 COLMAR FAX: 89.23.93.00 (de Paris, faire le 16)

CARTOUCHES ET CONSOLES : SEGA - NINTENDO - NEO GEO - LYNX - NEC

### SUPER NES

### ACTRAISER 2 FR TEL ALADDIN FR TEL ART OF FIGHTING JAP TEL **BOMBER MAN FR** 390,00 **BUBSY FR** 440.00 CANTONA FR 450,00 **CLIFFHANGER US** TFI COOL SPOT FR 445.00 DRAGON BALL Z2 FR 485,00 EMPIRE STRIKE BACK TEL **EQUINOX** TEL F1 POLE POSITION FR 485,00 FINAL FIGHT JAP 320,00 **FLASH BACK** TEL **GOOF TROOP FR** 440,00 JURASSIC PARK FR 490,00 385,00 MARIO ALL STARS FR MECHWARRIOR FR 485.00 MIGHT AND MAGIC 2 FR 520,00 MORTAL KOMBAT FR 525,00 Mr NUTZ FR 410,00 NIGEL MANSELL FR 445,00 POP'N TWIN BEE FR 440,00 RANMA 1/2 2 FR 470,00 385.00 SIM CITY FR SOLTICE 2 US TEL SUZUKA 8 HOURS US TEL STAR WING FR 290,00 STREET FIGHTER 2 T FR 485,00 THE LOST VIKING FR 445,00 TOP GEAR 2 US TEL **UTOPIA US** TEL WOLFENSTEIN TFL WORLD HEROES FR 485.00 WWF ROYAL RUMB. FR TEL TEL **ZOMBIES US**

### **ACCESSOIRES**

ACTION REPLAY PRO SN	330
CDX PRO 2.0	TEL
ADAPTATEUR 60Hz SN	120
2 MANETTES SANS FIL SN	280
MANETTE JB-KING SN	470
SOURIS SN	149
RALLONGE A ENROULEUR SN	70
ACTION REPLAY MD	330
2 MANETTES SANS FIL MD	280
MANETTE 6 BOUTONS MD	140

### **MEGADRIVE**

430,00
385,00
320,00
385,00
475,00
385,00
TEL
385,00
520,00

### MEGA - CD

DUNE DRACULA **FINAL FIGHT NIGHT TRAP** SILPHEED SHERLOCK HOLMES 2 SEVER SHARK SONIC MEGA CD ETC ...

### **GAME BOY**

ZELDA LINK'S 110 TITRES DISPONIBLES

### **GAME GEAR**

70 TITRES DISPONIBLES

### **NEO GEO**

FATAL FURY 2	1390,00
FATAL FURY SPECIAL	TEL
SAMOURAI SHOW DOWN	1540,00
SENGOKU 2	1350,00
SUPER SIDE KICK	1390,00
3 COUNT BOUT	1390,00
VIEW POINT	1490,00
WORLD HEROES 2	1300,00

AMIGA CD 32 3 DO JAGUAR D'ATARI OU POUR D'AUTRES TITRES. APPELEZ-NOUS

BON DE COMMANDE à	retourner à MEGASOFT
Nama .	Dránam :

Nom : Prénom :	
Adresse :	
Code Postal:Tel:	
Titres des jeux et désignation de la console	PRIX

### TOTAL

Frais de port : 30 F / Néo Géo : 50 F / Contre remb : + 30 F Je règle par : □ chèque ☐ mandat contre remb. Signature: Carte bleue N° ..... (des parents pour les mineurs)

Date d'expiration : ...../..... C+27

### Spécial Arcade • Spécial Arcade • Spécial

### EN 3 THE G

Vous venez d'en avoir un, dans le fond. Mais si je puis me permettre un conseil, le plus urgent est peut-être de régler son compte à celui qui vous fait face et vous regarde d'un air concupiscent, tout en se léchant les babines!

### LE SCÉNARIO

Armé d'un pistolet d'assaut qui fait passer celui de Robocop pour un jouet de petite fille, vous vous lancez dans une grande opération de nettoyage! La station dans laquelle vous venez d'arriver est infestée par des aliens qui, non contents d'avoir joyeusement éventré la quasi-totalité des occupants, ont laissé ouvert un robinet d'eau qui fuit légèrement... Et ça, le haut commandement terrien ne peut le pardonner! Vous progressez donc précautionneusement dans des couloirs et des corridors en 3D pour leur faire payer la facture d'eau. De temps en temps, des aliens se jettent sur vous. Vous devez leur griller un peu les fesses pour qu'ils se tiennent tranquilles! Ils sont si taquins, les chéris. Il en existe de plusieurs types. Certains se laissent pendre du plafond pour mieux vous surprendre. D'autres, dès qu'ils vous ont repéré, bondissent brusquement sur vous, leurs mâchoires hérissées de dents acérées cherchant votre gorge. D'autres encore ont plus ou moins pris le contrôle des occupants de la station, qu'ils ont transformés en zombies... Et, bien sûr, si vous mettez assez de pièces dans la machine et n'êtes au demeurant pas trop mauvais, vous aurez l'honneur, la joie et l'avantage de combattre... (allez, tout le monde avec moi!), la reine des aliens!

### LA RÉALISATION

Le côté angoisse paroxysmique a été cultivé avec soin! On retrouve le suspense du film, quand Ripley avançait prudemment dans des couloirs mal éclairés pour tenter d'échapper aux aliens. Le placage de textures sur les murs, le sol et le plafond est excellent. Les attaques des aliens sont hyperréalistes, de même que les cadavres des membres de l'équipage qui, tout comme les monstres, ont été digitalisés d'après les images du film. L'arme dont vous êtes doté a été particulièrement bien travaillée. Elle est balèze. Mais, surtout, elle donne l'impression d'exister réellement. Elle pèse son poids, ce qui, sans vous gêner, vous empêche de la confondre avec un simple bout de plastique comme dans la plupart des jeux d'arcade style Operation Wolf. Lorsque vous tirez, elle vibre et vous devez appliquer un minimum de tension pour continuer à tirer dans la même direction.

## VIRTUA DRAGON BALL Z LA RÉALISATION

### LE SCÉNARIO

Après la série télé, les mangas, les jeux sur console... il fallait bien que DB Z débarque sur machine d'arcade. En fait, il existe deux variantes de ce jeu: une, conçue par Bandai et qui ressemble beaucoup à la version sur SFC, et la seconde, réalisée par Sega, plus intéressante et, surtout, au contrôle beaucoup plus original! Le jeu est assez simple: l'écran est divisé en deux et chacun des joueurs voit au premier plan le dos de son personnage, tandis que, au fond de l'écran, se trouve le sprite de son adversaire. Les attaques ont lieu principalement à distance à l'aide de boules de feu, de coups "psychiques" et de toute la panoplie dragonballienne! Le jeu se résume à parer ou à attaquer. Les personnages sont contrôlés à l'aide d'un système qui demande au joueur de participer physiquement, en bougeant bras et jambes. Il devra se remuer un peu s'il ne veut pas se faire assaisonner par l'autre joueur.



Les socles lumineux et bizarres sur lesquels reposent les joueurs tiennent lieu de joysticks géants.

Voici l'espèce de Reactor qui vous permet de contrôler votre héros.





Déguisée en parfaite petite Dragon Ball Ottaku, une employée de Sega effectue une démonstration du jeu.

Bien que ce jeu d'arcade porte le nom de Virtua Dragon Ball Z, il n'a rien à voir avec la série des Virtua de Sega (Virtua Fighters, Virtua Daytona et Virtua Racing). Dans ces trois jeux, le terme "virtua" signale une technique de programmation en 3D sophistiquée qui approche les techniques utilisées dans les jeux en réalité virtuelle. Dans Dragon Ball Z, l'emploi du terme "virtua" ne peut être justifié que par le système de jeu lui-même, à savoir un dispositif similaire au Reactor présenté par Sega en janvier dernier lors du CES de Las Vegas, qui sert à contrôler certains jeux sur Megadrive. Il consiste en une plaque octogonale posée sur le sol, reliée au Coin-up, et au centre duquel le joueur prend place. Des faisceaux infrarouges partent de tous les bords. Le joueur, en bougeant jambes et bras, rompt ces faisceaux à différents emplacements, ses mouvements étant restitués sur l'écran par le héros. Ce système est donc juste un procédé de contrôle, et le jeu aurait très bien pu être commandé à l'aide d'un classique joystick.

### Arcade • Spécial Arcade •

### LE BANANAVIS

Ames sensibles s'abstenir. Alien 3 est tout à fait le genre de ieu que Ze Killer affectionne! Imaginez sa joie en découvrant qu'on n'utilise pas un joystick ou un trackball, mais un flingue, un gros, un qui possède un lance-grenades à l'avant et vous grille un alien adulte en pleine course en moins d'une seconde! Et si l'on peut tirer sur tout ce qui bouge, on a aussi le droit d'achever les aliens blessés qui se traînent à vos pieds! Pas de pitié, pas de quartier, pas de prisonnier! Alien 3, un jeu comme Ze Killer les aime: sanglant!





La recette du bonheur au sein d'une colonie d'aliens est simple: des réflexes rapides et une arme puissante, qui se recharge rapidement!



L'équipe des nettoyeurs au grand complet, scannée directement à partir du film!

> Ah! Le plaisir de sentir le contact rassurant d'un flingue coincé sous l'aisselle droite, le bruit des étuis des cartouches roulant sur le sol...

### **DÉTAIL D'UNE ATTAQUE**



infrarouge et libérant ainsi l'attaque. L'attaque a pris par

Le joueur

Vous vous apprêtez à envoyer une boule d'énergie sur votre concurrent. Les bras en arrière, vous concentrez votre énergie...



surprise votre adversaire, qui n'a pas eu le temps de parer. Il encaisse de plein fouet...



### LE BANANAVIS



L'intérêt du jeu est assez limité, mais le principe de contrôle est très drôle. Même s'il n'est pas nécessaire d'être particulièrement souple ou habile, on commence un peu à fatiguer au bout de plusieurs parties. De plus, la taille du jeu (une dizaine de mètres de long) freinera certainement sa diffusion. Mais si vous en voyez un dans une salle d'arcade, n'hésitez pas à l'essayer, ne serait-ce que pour une partie!

### EVRY GAMES

7, venelle B. Franklin 91000 EVRY (Avenue Blaise Pascal, face hotel Arcade.) De 11h à 19h30. Du lundi au samedi.

### **JEUX NEUFS ET D'OCCASION REPRISES - ECHANGES**

### S.NINTENDO - S.NES

### Les NOUVEAUTES POUR DECEMBRE!

F1 POLE POSITION	495 f	MISTER NUTZ	490 f
ALADDIN	Tel.	L'EMPIRE C.Attaque	Tel.
ROCKY RODENT	449 f	ART of FIGHTING	589 f
YOSHI COOKIES	349 f	<b>FATAL FURY 2</b>	649 f
Super JAMES POND	395 f	DRAGONBALL-Z NEW	Tel.
S.Fighter 2 TURBO USA	495 f	LEGEND of MANA	495 f
R-TYPE 3	Tel.	EQUINOX	Tel.
RANMA 1/2 N°3	Tel.	TOP GEAR 2	495 f

**OCCASIONS, ECHANGES? APPELLEZ NOUS!** 

### SEGA MEGADRIVE

SONIC SPINBALL	395 f	FORMULA ONE	395 f
WINBLEDON W.CUP	395 f	ALADDIN	445 f
THE SON OF CHUCK	395 f	STREET FIGHTER 2	545 f
SHINNING FORCE	395 f	LANDSTALKER	395 f
MORTAL KOMBAT	445 f	SONICCD	445 f
ROCKET KNIGHT ADV.	395 f	SYLPHEED CD	445 f

### **NEO GEO: OCCASIONS**

ART OF FIGHTING	899 f	ROBO ARMY	649 f
MAGICIAN LORD	399 f	3 COUNT BOUT	949 f
FATAL FURY	495 f	<b>WORLD HEROES 2</b>	949 f
FATAL FURY 2	949 f	VIEW POINT	1090 f
LAST RESORT	799 f	S. SIDE KICKS	1090 f
BURNING FIGHT	399 f	S.BASEBALL 2020	399 f
SOCCER BRAWL	699 f	<b>BLUE JOURNEY</b>	399 f

**NOUVEAUTES - ECHANGES - LOCATIONS** 

### L'AMIGA CD32 est là!

POUR VOUS RENSEIGNER, CHOISIR UN ECHANGE, RESERVER, COMMANDER:

SUR LES PRIX, LES DISPOS, Tel 60.77.68.95 DIRECT PAR C.BLEUE

BON	DE COMMANDE (Cheq	ue-Mandat postal)
Qté :	Désignation :	Prix :
		And the second s
Nom: Adres	Se. Jeux	de port: +30 f

Tel:

# RESULTATS DU CONCOURS DESERT STRIKE organisé par LUDI GAMES et CONSOLES +

paru dans le numéro 23 / Septembre

Du 1er au 4ème prix : un baptême de l'air + 1 Tee-Shirt LUDI GAMES

Nicolas HILLION (Pavillons sous Bois)
Yann THOMAS (Livry-Gargan)
Hervé MORAIN (Romilly sur Seine)
Julien ESTIER (Athis-Mons)

Du 5ème au 9ème prix : un jeu DESERT STRIKE + 1 Tee-Shirt LUDI GAMES

Romain D'HERVILLEZ (Chevrières)

Daniel TERRY (Briey)

Mathieu ASSELIN-BAUDRY (Paris)

Morgan BORIE (Broons)

Christophe BOCQUET (Roussillon)

### Du 10ème au 15ème prix : 1 Tee-Shirt LUDI GAMES

Pascal LEBRIEZ (Saint Pol sur Mer)
Alain LAUJAC (Amilly)
Alain NOVELLI (La Seyne sur Mer)
Emmanuel POULAIN (Marguerittes)
Romain SOULIE (Gourdon)
Romain RAZUREL (Chaumont)

### Spécial Arcade • Spécial

### VIRTUA FIGHTERS

Vous connaissez par cœur SF II? Vous finissez Mortal Kombat en trente secondes? Vous en avez assez de combattre des sprites désespérément



plats? Virtua Fighters va vous permettre de dépenser de nouveau des fortunes dans les salles d'arcade glaugues de France et de Navarre. L'équipe pleine de talent (il y a même un Français qui a travaillé sur ce projet!), qui a déjà commis Virtua Racing et Virtua Daytona, vient de se lancer dans la baston virtuelle! Imaginez un SF II en 3D, où chaque combattant est constitué de plusieurs centaines de polygones qui sont animés en même temps. Leur nombre, très important, permet d'obtenir des personnages aux animations détaillées (vêtements, visages...). Vous allez incarner l'un des huit combattants que le jeu met à votre disposition. Chacun d'entre eux est un spécialiste des arts martiaux et possède son style propre. Pas de scénario dans VF; il ne s'agit que d'une série de tournois que vous devrez remporter. Graphiquement, les combattants polygonaux ne peuvent certes pas rivaliser de beauté avec les sprites bitmap des jeux de combat classiques. Mais le point fort de cette carte réside dans l'animation 3D. Elle est fluide et les combats ne sont pas ralentis, quels que soient les mouvements ou coups spéciaux que vous effectuez. Les changements d'angle de vue renouvellent ce type de jeu de combat. Lorsqu'un des combattants donne un coup de pied sauté, par exemple, on le voit s'élever en l'air, puis le pied en avant foncer sur son adversaire! Impressionnant! Lorsqu'on lance une attaque, on prend presque plus de plaisir à la regarder s'effectuer qu'à avoir réussi à toucher l'adversaire!

Les combats se déroulent sur une espèce de ring. Vous gagnez un combat en terminant votre adversaire à coups de pied et de poing ou bien en réussissant à le faire sortir de l'aire de combat, grâce à un coup de pied chassé ou à une projection, par exemple.

### LE SUIVI CAMÉRA



Le combat commence. Les adversaires se jaugent du regard...



... et la caméra fait de même, tournant autour des deux gaillards!

### JURRASSIC PARK, LE FLIPPER!

Traditionnellement les flippers sont quasiment absents des gémus nippons. Ce show n'a pas failli à la règle, puisque seul Data East faisait une discrète présentation d'un flipper Jurassic Park. Il comporte un gadget: une tête de Tyrannosaurus Rex, dont il faut viser la queule ouverte.

### Arcade • Spécial Arcade • Spécial Arcade

Willy vient de décocher un superbe coup de pied sauté en pleine tête de Chiba. Celuici, sous la violence de l'impact, décolle du sol de quelques centimètres.





Les combattants qui s'affrontent possèdent des styles distincts. Chacun maîtrise un art martial différent. Même le catch est à l'honneur: ici, un écrasement superbe et douloureux...



LA RÉALISATION

C'est de la belle 3D! Ça bouge avec fluidité, les angles de vue changent et permettent de rompre avec la monotonie habituelle de jeux de combat à la SF II. Voilà un petit bijou signé par l'équipe de développement de Sega, qui nous avait déjà gâtés avec Virtua Racing! En plus des personnages en 3D, VF possède des paysages de qualité qui changent à chaque combat. A la fin d'une rencontre, vous aurez la possibilité de revoir les dernières secondes du combat, comme si elles avaient été enregistrées par de multiples caméras extérieures. On peut alors choisir les meilleurs angles de vue. Ces séquences superbes sont une éclatante démonstration des capacités de VF!





Et un coup de pied sauté, un!

LE BANANAVIS

Hourra! Enfin un jeu de baston que l'on peut apprécier sans avoir à dénicher un second joueur! Même en mode 1 joueur, en combat contre l'ordinateur, VF vaut le détour! Dommage qu'il ne s'agisse que de combat, et qu'on n'ait pas droit à un soupçon de scénario! J'ai hâte de posséder ma Saturne, ne serait-ce que pour ce titre!



Micromania vous offre\* le T-Shirt Dragon Ball Z avec l'achat du jeu Dragon Ball Z





NOUVEAU

Tél. 20 05 57 58





LES NOUVEAUTES D'ABORD !



### 11, bd Voltaire 75011 Paris

(Métro république) E DRO. 2 43 57 48 20 +20% DE JEUX EX : Pour 500 F d'achat réduction de 100 F sur un jeu d'occasion

**CADEAU D'AMIE** 

549 F

449 F

549 F

389 F

389 F

### NEUF

ART OF FIGHTING

FATAL FLIRY II

ACTRAISER 2

ALADDIN

### NINTENDO



SUPER NINTENDO 990 F (neuf) 690 F (occasion) SUPER NES

990 F (neuf) 790 F (occasion) **FAMICOM** 

1390 F (neuf) 990 F (occasion)

**GOEMON FIGHT 2** 549 F JURASSIC PARK 549 F MARIO COLLECTION 390 F MR NUTZ 390 F RANMA 1/2 III 549 F SOLSTICE 2 549 F STREET FIGHTER II T 449 F WORLD HEROES 490 F AL ADDIN 449 F

### OCCASION

### **NINTENDO**

SUPER NES 200 F 549 F BOMBERMAN + MULTIPAD 549 F D. B. Z II ACTION GAME490 F ANOTHER WORLD EMPIRE STRIKE BACK 549 F CONTRA 3 FIRE POWER F-ZERO GHOULS N' GHOSTS IAMES ROND JR EMMINGS PILOT WING POPULOUS ROAD RUNNER R - TYPE

SUPER NES 250 F ACT RAISER AMAZING TENNIS AXELAY RATMAN RETURNS BEST OF THE BEST CASTEL VANIA 4 EARTH DEFENSE FINAL FIGHT KING OF MONSTER MARIO KART MARIU KART MAGICAL QUEST PRINCE OF PERSIA ROBOCOP 3 SUPER SOCCER ZELDA 3

NES 90 F BAYOU BILLY CASTI EVANIA 1 OII 2 COBRA TRIANGLE D. DRAGON 1 OU 2 METAL GEAR MEGA MAN 1 OH 2 QUANTUM FIGHTER ROBOCOP SUPER MARIO 1, 2, 3 STRIDER THE ADVENTURES TOP GUN TURTLES NINJA ZELDA 1 OU 2

### **MEGADRIVE**



MEGADRIVE 1 + SONIC 690 F (neuf) 490 F (occasion)

MEGADRIVE + ALADDIN MEGADRIVE + STREET

389 F ASTERIX DAVIS CUP TENNIS 389 F 389 F FIFA SOCCER 389 F FORMULA ONE 389 F GAUNTLET 389 F GUNSTAR HEROES 389 F JAMES POND 3 389 F LAND STALKER 389 F ROCKET NIGHT ADV. 389 F SHINING FORCE 2 TURTLES TOURNAMENT FIGHTER 389 F

SONIC PIN BALL

WIZ'N'LIZ

W. LEAGUE SOCCER SUPER NES 300 F ADDAMS FAMILY 2

ANOTHER WORLD BULLS VS BLAZERS DEAD DANCE DESERT STRIKE FATAL FURY FINAL FIGHT 2 JIMMY CONNORS MARIO KART RUSHING BEAT 2 SONIC BLASTMAN STAR FOX STAR WARS TAZMANIA TINY TOONS

SUPER NES 350 F BUBSY COOL SPOT **ERIC CANTONA** KEN HUUK CAWASAKI KING ARTHUR'S

MARIO COLLECTION MORTAL KOMBAT NIGEL MANSELL PGA TOUR GOLF SIM CITY SPIDERMAN XMEN STARWING SUPER JAMES PONO SUPER SLAP SHOT TOM & JERRY

**GAME BOY 150 F** HOOK

KID ICARUS MARIO AND HOSHI MEGAMAN II NEMESIS POPULOUS PRINCE OF PERSIA R-TYPE I ET II RUNNER SIMPSON'S SPIDERMAN STAR TREK SUPER MARIO LAND I ET II

### **MEGA CD**



MEGA CD 2 1990 F + 1 JEU

MEGA CD 2 + 2 JEUX 2290 F BATMAN RETURNS 449 F ECCO THE DOLPHIN 449 F FINAL FIGHT 385 F GUNSTAR HEROES 449 F JAGUAR XJ 220 385 F NIGHT TRAP 449 F PRINCE OF PERSIA 449 F ROBO ALESTE 385 F S. HOLMES 2 449 F SHERLOCK HOLMES 385 F SILPHEED 449 F SONIC CD 549 F THUNDERHAWK 449 F TERMINATOR 495

### SEGA

**MEGADRIVE 100 F** BATMAN CYBERBALL GOLDEN AXE LAST BATTLE MOONWALKER STARCRUISER STRIDER SUPER HANGON SWORD OF SODAN

VAPOR TRAIL

WRESTLEWAR WORLD CUP 90

MEGADRIVE 150 F ALFX KIDD RATMAN RETURN DYNAMITE DUKE FATAL REWIND GALAHAD GYNOUG SEWEL MASTER TECHNOCOF TERMINATOR TALES SPIN TAZMANIA THUNDER FORCE I UNIVERSAL SOLDIER WINGS OF WAR ZEROWING

MASTER SYSTEM 75 F ALEX KIDD BLACK BELT CHOPLIFTER DOUBLE DRAGON FORGOTTEN WORLD GALAXY FORCE GOLFMANIA GREAT BASKET BALL RASTAN RC GRAND PRIX SPEED BALL SUPER TENNIS TEDDY BOY TENNIS ACE

### 3 DO



+ 1 JEU + CD DEMO 5900 F 3 DO + 2 JEUX + CD DEMO 6300 F

WOLFCHILD 385 F 20TH CENTURY V. 499 F 549 CRASH'N BURN DEAD HUNT 549 549 DRAGON'S LAIR IT'S A BIRD'S LIFE J.MADDEN FOOT 549 MAD DOG MC CREW 709 549 F OCEANS BELOW OUT OF T. WORLD PETER PAN 459 F 549 F 549 F SHADOW CASTER SPACE SHUTTLE 459 F THE ANIMALS TOTAL ECLIPSE TWISTED 549 F WHO SHOT J. ROCK549 F

MEGADRIVE 200 F ATOMIC RUNNER CAPNATI TENNIS CHAKKAN DOUBLE DRAGON 3 GRAND SLAM GREEN DOG JAMES POND 2

JOHN MADDEN 93 KING BOUNTY PHANTASY STAR 3 PREDATOR 2 RINGS OF POWER **RISKY NFFDS** SIDE POCKET WONDERBOY 5

390 F

GHOST PILOT MAGICIAN LORD

RIDING HERO

CYBERLIE

**MEGADRIVE 250 F** ANOTHER WORLD CAPTAIN AMERICA COOL SPOT DRAGON'S FURY ECCO FLASHBACK FATAL FURY GLOBAL GLADIATORS LEMMINGS ROAD RASH 2 THUNDER FORCE 4

TURTLES 4

**NEO-GEO** 

590 F

ALPHA MISSION

BASEBALL 2020

FATAL FURY FOOTBALL FRENZY SENGOKU

LES REPRISES D'AMIE

**AMIE RACHETE AU COMPTANT:** 

**ORDINATEURS - CONSOLES - PERIPHERIQUES** 

CARTOUCHES - LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

**LES ECHANGES D'AMIE** 

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR

CARTOUCHES SUPER NINTENDO, MEGADRIVE ETC.

**GAME GEAR 150 F** ALIEN SYNDROME BASEBALL DEFENDER OF OASIS DEVIL CRUSH DONALD 2 JOE MONTANA MICKEY 2 MONACO GP NINJA GAIDEN OLYMPIC GOLD STREET OF BAGE SONIC SONIC 2 STEEL CAGE SPACE HARIER

890 F

ART OF FIGHTING BASEBALL STAR 2 NINJA COMMANDO

### **JAGUAR**



**JAGUAR** 

+ 1 JEU

1790 F

### 350 ET 550 F

- CRESCENT GALAXY ALIEN VS PREDATOR

- RAIDEN DINO DUDRS
- · CLUB DRIVE
- · KASLIMI NINJA
- . TINY TOONS ADV.

### **CD 32**



**CD 32** + 2 JEUX 2490 F

ADVENTURES IN TIMES 270 F ALFRED CHICKEN 265 F D/GENERATION DEFENDER CROWN 2270 DIGGERS 320 F D SPORTS 270 F JAMES POND II 270 F JURASSIK PARK 270 LIONHEART 255 F MORPH 270 F NICK FALDO'S GOLF 315 F PINBALL FANTASIES 299 F SENSIBLE SOCCER 320 F +4 JEUX 2990 F STAR TREK SURF NINJAS

### **PRIX ENTRE**

- CYBERMORPH
- CHECKERED FLAG 2

- TEMPEST

### RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX!

A RETOURNER A:

Nom			
Mon ordinateur ou ma cons	sole		
Tous nos prix sont TTC, les promotions		-	montoni
Designation	quantité	prix	montani
		2	
Frais d'envoi			
		TOTAL	

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE I\_I\_I\_IDate | d'expedition | | | | | | | | | Date

### Spécial Arcade • Spécial



Le jeu s'inspire du premier épisode de la saga "La Guerre des étoiles". Vous y incarnez Luke, pilote émérite s'il en est, qui, grâce à son chasseur X (et à la

Force!), va faire un carton au sein des forces spatiales de l'Empire. S'il est sage et s'il abat bien les vaisseaux ennemis, il pourra même se lancer à l'attaque de l'étoile Noire, où se trouve (attention, ami lecteur, cramponne-toi: le scénario devient subtil!) son papa. Mais. au départ, il ne sait pas que c'est son père, le type qui a choisi le mauvais côté de la Force. Force avec laquelle il (le papa, pour ceux qui ne suivent pas et ne prennent pas de notes) soulève les généraux méchants, qui devraient être ses amis puisqu'il est méchant, lui aussi. Bref, c'est un peu compliqué, mais je vous rassure: à la fin, tout pète! Les spectateurs en pleurent d'émotion et son papa (méchant, même s'il soulève méchamment les méchants!) s'enfuit dans un vaisseau et va directement dans le deuxième épisode, sans passer par la case Départ! Bref, c'est un beau film comme on les aime: plein d'émotions, de sentiments et de tirs de laser.



Le cockpit de la machine. Impressionnant.

L'attaque en piqué de l'étoile Noire, en 3D et en stéréo! Que la Force soit avec vous!



Remonter des tranchées pour échapper aux tourelles de la DCA n'est pas forcément une très bonne idée; des myriades de chasseurs Tie n'attendent que cela pour se lancer à vos

### **KONAMI**

Avec son Polynet Warriors, Konami semble avoir bien négocié le virage qui nous mène vers les nouvelles technologies. En revanche, cet éditeur présentait aussi deux jeux 16 bits bitmap sans grande originalité. Espérons qu'il ne s'agit que d'une période de transition et que la prochaine cuvée renouera avec la qualité qui caractérise habituellement les productions "konamiennes".

### Arcade • Spécial Arcade • Spécial Arcade

### LA RÉALISATION

Star Wars a été conçu en 3D. Tout l'environnement du jeu, les vaisseaux des rebelles, les croiseurs impériaux de l'Empire, les chasseurs Tie et l'étoile Noire elle-même ont été

modélisés. La réalisation a été confiée à une équipe différente de celle qui a réalisé les projets VR, VD et VF. Cela se voit, car les animations 3D ne sont pas aussi fluides que celles de la série des Virtua. Certes, il ne s'agit pas d'animer le même genre d'objets. Une voiture de course contient en effet nettement moins de polygones qu'un croiseur spatial! N'empêche que les programmeurs auraient pu se fatiguer un peu plus!



Approche par l'arrière d'un croiseur impérial...
Papa s'y trouve-t-il?



Vous pouvez passer librement entre ces super-structures...



... puis accélérer et disparaître avant que la chasse n'attaque!

### **LE BANANAVIS**

Malgré une réalisation qui rame un peu, cette plaque a le mérite de nous ramener en pleine "Guerre des étoiles", film culte qui n'a pas pris une ride! Mais je profite de cet article pour faire passer un message important : C'EST MOI QUI DETIENT LA FORCE (et non pas cet usurpateur de Luke). Mon vrai nom est d'ailleurs Banana Skywalker, et avant que les forces de l'Empire ne s'emparent de moi et m'exilent au pays des sushis, je combattais souvent l'adversaire à travers la galaxie à coups de sabre laser. Vous ai-je déjà conté mon terrible combat contre... [Censuré, NDLR]

# LE JAPON EN DIREC

### SLAM DUNK

### LA RÉALISATION

La représentation du terrain est réalisée à l'aide d'une sorte de mode 7, qui permet d'obtenir un terrain en pseudo 3D et de déplacer l'angle de vue comme si une caméra suivait le ballon et les joueurs. L'angle de vue se déplace donc aussi vite que le ballon, ce qui donne au jeu un rythme soutenu. Quatre joueurs peuvent participer, histoire de mettre un peu plus d'ambiance dans les salles d'arcade!





Ce sont toujours les mêmes qui font les clowns!

### KONAMI



Facile de marquer un panier quand on mesure un peu plus de 2.20 m!

LE SCÉNARIO



votre tir au dernier moment!

Cette simulation vous met dans la peau d'un joueur de basket. Le jeu suit scrupuleusement les règles de ce sport, et la réalisation originale vous permettra de connaître le rythme éreintant d'un match où le ballon se déplace sans arrêt, revient en arrière, passe d'un côté du terrain à l'autre...

LE BANANAVIS

Slam Dunk ne m'a pas enthousiasmé. Non pas parce qu'il est raté. Cette simulation de basket-ball est même très jouable et les parties à plusieurs joueurs peuvent très rapidement dégénérer en franche rigolade. C'est plutôt que le jeu manque cruellement d'innovations et qu'il a été manifestement conçu pour le seul marché américain (les fanas de basket sont traditionnellement américains). Le programme risque de ne rencontrer qu'un succès mitigé auprès des publics européen et japonais.



# LE JAPON EN DIRECT

### Spécial Arcade • Spécial Arcade • Spécial

### **VIOLENT STORM**

### KONAMI

### LA RÉALISATION

### LE SCÉNARIO

Vous incarnez un distributeur de baffes ambulant, choisi parmi trois candidats. Vous déambulez donc en accomplissant votre noble et rude tâche: exploser les tripes des Pas-beaux qui pullulent autour de vous. Bien entendu, vous vous précipiterez sur les items collectés lors de vos altercations (armes de poing, nourriture...). Vos pouvoirs spéciaux vous permettent de sortir des plus mauvais pas, mais vous n'en avez qu'une quantité limitée.

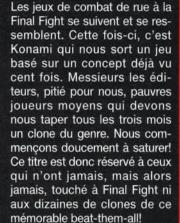


C'est très beau, c'est très bien fait, impossible de trouver le moindre défaut à cette partie de franche baston... Les sprites sont gros, les décors sont fins et ciselés: un véritable travail d'orfèvre!

Sans être sorcier, vous sentez que ce gros balèze qui s'avance vers vous ne va vous apporter que des ennuis. Aussi, la meilleure défense étant l'attaque, vous

prenez votre envol!

### **LE BANANAVIS**



O.K.! Ce n'est qu'un beat-them-all de plus. Mais avez-vous seulement vu la qualité des graphismes, la taille des sprites, la richesse du décor?





Le principe de base consiste à en prendre un pour taper sur les autres. Pas besoin d'avoir fait maths sup'! Et une petite projection, une!

# Le T2 FOU

112, rue des Fusillés . 92000 NANTERRE

# JEUX VIDEO TOUTES MARQUES

- \* NEUFS
- **\* OCCASIONS ECHANGES**
- **\* REPRISES LOCATIONS** 
  - + de 2000 Jeux à partir de 30 F

Super Tournoi STREET FIGHTER II Turbo ... plein de jeux à gagner...!

47.72.77.77.

### LOVE LOVE SIMULATION

Dans la série "les machines d'arcade qui ne vont pas bouleverser votre vie", Sega présentait le Love Love Simulation, une borne dont la particularité est de réaliser des "morphings" à partir d'une photo. Le joueur entre dans une cabine ressemblant étrangement à un Photomaton. La machine prend effectivement une photo de son visage. Le joueur qui a compris qu'il ne s'agissait pas vraiment d'un Photomaton choisit ensuite une image d'arrivée, et le programme calcule une image inter-

médiaire. Celles-ci représentent, bien sûr, des têtes à claques, des visages d'animaux, etc. Une autre option permet d'obtenir, en arrière-plan, un décor insolite, comme un dinosaure ou une soucoupe volante passant dans le lointain, ce qui fait beaucoup rire les petits Japonais!



L'homme descend du singe et Banana... de l'orang-outang!

Le 11 décembre, tous chez Micromania pour l'ouverture d'un nouveau magasin à Montparnasse. GRATUIT pour l'ouverture Micromania vous offre\* le T-Shirt Dragon Ball Z ou une Montre Jeu Vidéo pour 500 F d'achat! \*A Montparnasse - Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Ouvert lesdimanches 12 et 19 décembre 126, rue de Rennes - 75006 Paris NOUVEAU ! Magasin agrandi Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre Centre Commercial Rosny 2 Tél. 48 54 73 07 NOUVEAU! MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V. Tél. 42 56 04 13
Ouvert tou
même le Venez chercher le nouveau Ouvert tous les jours même le dimanche catalogue couleur, le Meganews nº 5 dans tous MICROMANIA FORUM DES HALLES les magasins Micromania Ouvert les dimanches 5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2 ICROMANI 12 et 19 décembre Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78 Avec la Mégacarte, 5% de remise\* sur MICROMANIA VELIZY 2 Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre Centre Commercial Velizy 2 des prix canons, même sur les promotions Tél. 34 65 32 91 Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre MICROMANIA LA DEFENSE Nouveau Centre Ccial des 4 Temps . Niveau 2 RER La Défense . Tél. 47 73 53 23 MICROMANIA NICE Ouvert les dimanches Centre Commercial Nice-Etoile 12 et 19 décembre Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14 MICROMANIA LYON LA PART-DIEU Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre LA CONSOLE JAGUAR Niveau 1 . Face sortie Métro 69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82 + 1 jeu + 1 manette **1790** MICROMANIA LILLE V2 Ouvert dimanches 12 et 19 Centre Ccial de Villeneuve d'Asca 5, 12 et l' décembre Des jeux d legas disponibles dès la sortie de la console : Niveau bas - Tél. 20 05 57 58 Galaxy - Checkered Flag - Tempest 2 000 - Raiden - Evolution etc. 00000 LIVRAISON PRIX Titres GARANTIE PAR Adresse COLISSIMO Code postal Commandez par téléphone 92 94 36 00 PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F) + 29 F Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00 Précisez Disk 🗌 Cartouche 🔲 Total à payer = Date d'expiration ...../.... Signature : ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif) Entourez votre ordinateur de jeux: 🗆 Game Boy 🗀 Megadrive 🗀 Gamegear 🗀 Séga 🗀 Super Nintendo

Achetez votre Mégadrive ou votre Méga CD chez Micromania et recevez GRATUITEMENT le Mégavidéo Show n° 8

La Mégadrive 2 + Aladdin + 2 manettes

La Mégadrive 2

995F

+ SF2" + 2 manettes 1190F

La Mégadrive 2 + 3 jeux

+ 2 manettes 895F



Le Mégavideo Show Plus de 20 titres présentés sur cassette vidéo. Gratuit pour 600F d'achat.

### Les Méga Tops Micromania Les Tops Méga CD



ALADDIN

Le meilleur jeu de plateforme réalisé à ce jour ! Des graphismes dignes du dessin animé et une fluidité des animations fabuleuse !



**MORTAL KOMBAT** 

e baston le plus violent de l'histoire du eo ! Choisissez 1 des 7 combattants et jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles



**ROBOCOP VS TERMINATOR** 

Vous incarnez Robocop et devez sauver umanité! Un jeu d'action où vous combattez les Terminators, et libérerez des otages.



**DAVIS CUP TENNIS** 

Une des meilleures simulations de tennis du moment. Pour 1 ou 2 joueurs. Tous les coups du

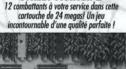


ASTERIX

aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme superbe réalisé par Infogrames.



STREET FIGHTER 2



WINTER OLYMPICS

A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation



JURASSIC PARK

Un jeu aux super graphismes. Le jeu de déroule différemment suivant le personnage de l'histoire que vous avez décidé d'incarner !



Un superbe jeu d'aventure action. Vous devez libérer votre fiancée retenue dans un château. Vous incarnez Nigel, un mercenaire parlant à la Différents mondes, des armes diverses ... recherche d'un trésor. A ne pas rater.



**JAMES POND 3** 

Un jeu de plateforme digne du nom. Três rapide, et trés varié, votre héros doit arrêter un maniaque et sa bande de rats de manger tout le fromage d'une planète!



FIFA FOOTBALL

Electronic Arts, le maître des simulations sportives, a réalisé là un chef-d'oeuvre avec lequel vous pourrez jouer jusqu'à 4 joueurs



aventure continue contre le terrible k! Retrouvez des émeraudes dans des labyrinthes en forme de flipper!



**FORMULA ONE** 

C'est la vitesse qu'il vous faut ! Formula One et là ! Seul où à 2 en écran splitté, il faut avoir le coeur bien accroché pour prendre le départ



LANDSTALKER



FLASHBACK

Un scénario d'enfer, une bande son digne de celle d'un film, une action ininterrompue, de superhes action animée.

Adaptateur CDX Propermet de jouer avec des jeux d'import



THUNDERHAWK

Une révolution sur console dans la simulation de vol. Aux commandes de votre hélicoptère,

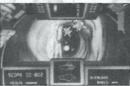
vous allez devoir vous battre dans tous les coins du globe !

SILPHEED Un shoot'em up qui exploite à fond les capacités du Mega CD. Vous passerez dans des sous-sols, survolerez des bases gigantesques seul face à une dizaine de lasers, de vaisseaux



DUNE

Partez à la recherche de l'épice sacrée dans ce fabuleux jeu interactif spécialement développé pour votre MEGA CD et qui utilise toutes les



MICROCOSM

**BATMAN RETURNS** 

Batman va devoir affronter le toujours coriace Pingouin alors que celui ci est accroché à des cordes, puis dans les tondations d'un immeuble où il est

accompagné de ses acolytes downesques.

Vous êtes miniaturisé et jeté dans le corps du président Cybertech, une corporation puissante. Une successoin de shoot'em up dans des graphismes d'enfer.



SONIC

De nouveaux décors, une bande son exceptionnelle, un Sonic hyper rapide ! Des pièges et des décors d'un autre monde ! Un classique pour votre MEGA CD.



**FINAL FIGHT** 

Entrez dans la peau de Haggar, de Cody ou de Guy, battez-vous à mains nues ou saisissez une barre d'acier et reprenez Metro City au gang Mad Gear !



**NIGHT TRAP** 

ininterrompue. Vous vous croyez au cinema et vous allez pouvoir participer pendant des heures à un jeu passionnant !





MICKEY & DONALD





TAZMANIA

### NOUVEAUTES

### LE TOP 5 MICROMANIA



MORTAL KOMBAT

Une conversionadmirable du fameux ieu d'arcade. Le ieu de baston le plus violent de l'histoire du jeu



video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles!

les clôtures du parc afin que les dinosaures ne s'échappent pas



WORLD CUP SOCCER

Choisissez vos équipes parmi les 24 meilleures du monde et participez au tournoi de Coupe du Monde et même à la lique d'élimination.



ECCO IE DAIIPHIN

Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges.



### SONIC 2

Sonic revient pour de nouvelles aventures. Il pensait en avoir fini avec le docteur Robonik, mais il n'en n'est rien: Il menace encore une fois la vie de milliers d'innocents!



Street Fighter 2' Megadrive

50% de réduction\* sur une manette spéciale six boutons avec l'achat du jeu Street Fighter 2' chez Micromania.



Fighter 2

alable parmi 3 sortes de manettes. Offre valable pendant 1 mois après l'achat de votre jeu et dans la limite des stocks disponibles.



Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

DIABORD

Micromania ouvre un nouveau magasin! MICROMANIA MONTPARNASSE 126, rue de Rennes - 75006 Paris

### LES NOUVEAUTES GAMEGEAR



SONIC CHAOS

Le docteur Robotnik à volé l'émeraude rouge du Chaos. Vous partez cette fois dans l'aventure avec votre ami le renard nommé Tails.



LE LIVRE DE LA JUNGLE

Une adaptation sur votre console du célèbre dessin animé . Yous diriger Mowgli dans une jungle terrible et



WINTER OLYMPICS

A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire, avec laquelle vous pourrez , skier, glisser, shlusser, sauter ...



### Les Promotions Megadrive

Sonic 2 399 F 225 F Road Rash 2 399 F 225 F Thunderforce 4 399 F 225 F Speedball 2 399 F 199 F NHLPA Hock. 93 399 F 199 F **Sunset Riders** 399 F 199 F Lotus Turbo Chal. 399 F 195 F Super Kick Off 399 F 295 F 399 F 199 F Turtles Ninja 399 F 295 F Lemminas 499 F 225 F Crueball 399 F 199 F Dragon's Fury 399 F 199 F 399 F 149 F Captain Planet Megalomania 399 F 225 F 399 F 295 F Spid. Vs X Men Populous 2

### **Les Promotions Gamegear**

Global Gladiator 269 F 195 F Surf Ninias 269 F 195 F Street of Rage 269 F 145 F 269 F 195 F Superman Strider Returns 269 F 195 F The Ottifants 269 F 195 F Super Kick Off 269 F 195 F Solitaire Poker 269 F 95 F

### LES JEUX DE PLATEFORME



**ASTERIX** 

Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme parfait pour votre gamegear.



**COOL SPOT** 

Un jeu d'action plateformes où il faut avoir des réflexes d'enfer! Des aphismes et une animation démente ! Des musiques d'un autre monde.

### LES SIMULATIONS DE SPORT



**FORMULA ONE** 

Vous aimez Prost, Alesi et tous les autres ... C'est la vitesse qu'il vous faut ! Formula One et là ! Seul où à 2 en écran splitté, il faut avoir le coeur bien accroché pour prendre le départ !



**WIMBLEDON TENNIS** 

Smash aériens, services canons, passings shots! Un mode ement et 4 tournois.

Les Promotions Gamegear exclusives

Ninja Gaiden

Slider

**Space Harrier** 

Achetez votre Super Nintendo chez Micromania et recevez GRATUITEMENT le Supervidéo Show nº 2 Le Supervidéo Show Plus de 20 titres présentés sur La Super La Super Nintendo Nintendo + SF 2 Turbo + Aladdin + 1 manette + 1 manette 990F



1090F

cassette vidéo GRATUIT pour 600 F d'achat

Gratuit et Exclusif

### LES NOUVEAUTES D'ABORD







STREET FIGHTER 2 TURBO Une nouvelle version du hit de capcom: 20 megas de baston ; des nouveaux coups spéciaux, une rapidité accrue, la possibilité de combattre le même personnage...!



**DRAGON BALL Z ACTION** Un titre pour les fans de Street Fighter 2 pour un ou 2 joueurs. Des combats infernaux dans lesquels vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré !



**MARIO ALL STARS** Une compil incontournable! 4 jeux avec Mario: Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Super Mario Bros 3, tous troix issus de la NES, et Super Mario Bros :the Lost Levels, un titre inédit.



F1 POLE POSITION La simulation de course F1 de l'année! Mode 1 ou 2 joueurs, 3 modes de jeu, 16 circuits, 7 écuries, les réglages de paramètres de la voiture...



**RANMA 1/2 N2** Aprés le dessin animé, voici le jeu pour 1 ou 2 joueurs. Participez à des combats hilarants et délirants dans la peaux de 1



Un scénario d'enfer, une bande son digne de celle d'un film, une action ininter-rompue, de superbes action animée. Un jeu d'aventure à ne rater sous aucun prétexte!



MR NUTZ L'écureuil aux baskets et à la casquette est un hit made in France. Dans ce jeu haut en couleur , vou n couleur , vous llez devoir

La suite du fameux Star wars! Ce second épisode est inspiré du deuxième



cinématographique de la fameuse Saga. Une bande son superbe



ALADDIN Le meilleur jeu de plateforme réalisé à ce jour! Des graphismes dignes du dessin animé et une fluidité des animations fabuleuse! Une musique



**MORTAL KOMBAT** Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus viole de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants pour 3 rounds avec des

adversaires terribles I



Vous voilà Maire d'une future métropole et son avenir dépend de vos qualités de gestionnaire. Soyez un bon Maire !!!





Micromania vous offre\* le T-Shirt Dragon Ball Z avec l'achat du jeu



TECMO BASKETBALL Les 27 équipes de la NBA réunies dans ce jeu à 5 contre 5. La nouvelle ation de basket ball sur Super Nintendo



**CANTONA FOOTBALL** 64 équipes différentes, un championnat international, des match amicaux, la possibilité de jouer en salle ou en extérieur !



WINTER OLYMPICS A l'occasion des prochains Jeux Olympiques d'hiver, US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire, avec laquelle vous pourrez , skier, glisser, shlusser, sauter ..



Dragon Ball Z



SUPER BOMBERMAN n jeu de stratégie, de réflexion, d'arcade complètement délirant lorsque vous y jouerez à 4 grâce à l'adaptateur



**ALIEN 3** La bête est rapide, crache de l'acide et est juste derrière vous ! Trouvez les prisonniers à temps avant qu'ils ne spient conto

**EQUINOX** 

Partez à la recherche d'objets magiques

dissimulés au coeur de différen

donjons. Un jeu d'aventure en 3 D

isométrique utilisant le mode 7.



COOL SPOT Un jeu d'action plateformes où il faut avoir des réflexes d'enter! Des graphismes et une animation démente! Des musiques d'un



THE 7TH SAGA Un jeu d'aventure dans la lignée du fameux Soul Blazer. Vous allez à la recherche de 7 tablettes sacrées avec 6 autres personnages.



49F pour l'achat d'1 jeu GRATUIT pour l'achat de 2 jeux

Les Super **Promotions** exclusives Starwing 299

**Daffy Duck Rocky Rodent** \* Prix par jeu

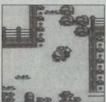


ASTERIX Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Un jeu de plateforme à la hauteur du fameux Super Mario.

### LE TOP 5 MICROMANIA



LEGEND OF ZELDA La version gameboy d'un classique. Vous incarnez Link et devez vous échapper de l'île Koholint pour rejoindre votre patrie Hyrule.



JURASSIC PARK

niveaux de jeu d'arcade vous attendent: avec 4 armes ılement, vous devez réparer les dôtures du parc afin que les dinosaures ne s'échappent pas



**MORTAL KOMBAT** 

Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Le jeu de baston le plus violent de l'histoire du jeu video ! Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !



SUPER MARIOLAND 2 Le terrible Wario est de nouveau

passé à l'attaque. Mario devra réunir les 6 Médaillons d'Or, chacun dissimulés dans 6 mondes délirants jusqu'à l'ultime combat !

ASTERIX

Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure leine de coups de poings. Un jeu de plateforme qui va conccurencer sans nul doute super marioland

### **Les Promotions** exclusives **Game Boy**

Castlevania Marble Madness **Shadow Warrior** Gauntlet 2 Nemesis...



### LES NOUVEAUTES D'ABORD!



**F1 POLE POSITION** 

Mode 1 ou 2 joueurs, 3 modes de jeu, 17 circuits, les réglages de paramètres de la voiture... Une rapidité et un contrôle de votre voiture sans faille!



INDIANA JONES

Partez à la conquête du Sacré Graal sur 6 niveaux reprenant les scénes du film: le train, les catacombes, le chateau de Brunwald...

Des Tops à des prix

déments

chez Microman



ROAD RASH

Une course de motos un peu spéciale où tous les coups sont permis: donnes des coups de pied ou poussez votre adversaire à plus de 200kmh!!!

Ouvert les dimanches 12 et 19 décembre

### NOUVEAU

Micromania ouvre un nouveau magasin! ICROMANIA MONTPARNASSE 126, rue de Rennes - 75006 Paris





Avec la Mégacarte, 5% de remise\* sur des prix canons, même sur les promotions.

Sauf sur les Consoles - Remise différé



### L'Amiga CD 32 2490F + 1 manette + 2 jeux inclus



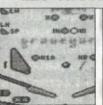
### Les Jeux Amiga CD 32

Sensible Soccer **Jurassic Park** Pinball **Fantasies** 

**D** Generation

James Pond 2 Zool Morph Sleepwalker

### LES JEUX DE SIMULATION/PLATEFORME



**PINBALL DREAMS** 

Entre les mains vous avez un véritable flipper: 3 plateaux à votre disposition, 3 shémas tactiques, 3 jeux différents.



**TOP RANK TENNIS** La véritable simulation de tennis Un super jeu de football réalisé sur gameboy. Vous pourrez par Jaleco: vous participez à la réaliser tous les meilleurs coups Coupe du Monde de football! du tennis, et même jouer à 4 grâce à l'adaptateur .



### GOAL

Chaussez les crampons de Papin et marquez!



SPEDDY GONZALES Speedy la souris la plus rapide du monde doit combattre le roi des rats pour sauver ses amis à travers 6 pays exotiques.

### Reportage · Reportage · Reportage · Repo

# ALCAHEST



e jeu d'aventures/action prend place dans un monde médiéval où la magie règne en maître. Alcahest (appelé également dans d'autres contrées Alkaseltzer, littéralement "celui-qui-prend-la-tête"!) constitue une terrible menace pour la paix de ce monde, magique comme on l'a déjà dit. Alcahest, donc, le démon aux griffes acérées et aux pouvoirs immenses, vient de s'éveiller après un sommeil de mille ans et s'apprête à conquérir le monde pour son petitdéjeuner. Vous, Alen, le preux et brave chevalier, êtes chargé par le gardien des Lames de combattre cette redoutable entité. Seul, vous ne pouvez rien contre Alcahest. Mais si vous arrivez à mettre la main sur les quatre lames, celle du feu, du vent, de la terre et de l'eau, vous acquerrez un sabre qui aura la puissance nécessaire pour mettre un terme aux agissements d'Alcahest. Le gardien vous révèle que quatre créatures, aux ordres de ce démon, se sont

emparées des différentes lames. Vous devrez donc réussir, dans un premier temps, à retrouver et combattre ces quatre génies du Mal. Vous rencontrerez, au hasard de vos pérégrinations, de précieux compagnons: un chevalier en armure, un cyborg, une fée et une magicienne... A chaque fois que vous triomphez de l'un d'eux, vous récupérez son arme et les pouvoirs magiques qui y sont associés. Si, au début du jeu, il vous faut vous contenter de sabrer l'ennemi lors de périlleux combats au corps à corps, vous aurez bientôt les moyens d'envoyer à distance des boules de feu, ou de multiplier l'impact de vos coups grâce à une série de clones qui appuient vos attaques. Ces pouvoirs ne seront pas de trop lorsque, finalement, vous devrez affronter Alcahest en personne! Comme d'habitude, le sort du monde est entre vos mains. Et toute la rédaction de Consoles+ compte sur vous et vous souhaite de joyeux combats!







Vous avez récupéré l'item du sabre vert, qui va sacrément simplifier votre entreprise de démolition des Pas-beaux. Les petits carrés ornés d'un rond vert et d'une flèche sont des télétransporteurs qui permettent de passer d'un côté de l'astéroïde à l'autre.





Le nombre de sprites différents est incroyable! lci, l'un de vos compagnons d'arme débarque carrément avec une troupe de cavaliers au grand complet!



Votre progression vous amène à visiter de nombreux bâtiments. Là encore, les qualités graphiques d'Alcahest sont incontestables: les effets de matière sur les murs et le sol sont assez réalistes.

### tage · Reportage · Reportage · Reportage

### QUELQUES HABITANTS DE LA CONTRÉE

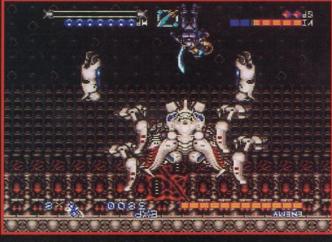
Alcahest met en scène un grand nombre de personnages. Vous rencontrerez bien entendu des ennemis qu'il faudra combattre. Mais d'autres habitants de cette contrée peuvent vous venir en aide...



Encore quelques coups de sabre, et votre adversaire va effectuer en direct un plongeon dans l'abîme!



La prêtresse remet à Alen un élixir qui est soi-disant un remède souverain contre la magie de certains boss.



Tiens, le gardien d'une des lames! Et moi qui avais peur de m'ennuyer!



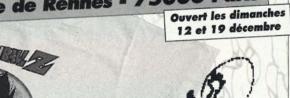
L'item dont vous venez de vous emparer vous confère un pouvoir nouveau: grâce à lui, deux clones de votre héros viennent se battre à ses côtés. Le malheureux squelette-tronc ne fait vraiment plus le poids!

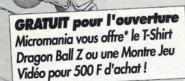


Admirez la beauté des décors! L'aspect de la montagne dans le fond du tableau est assez impressionnant.

Le 11 décembre, tous chez Micromania pour l'ouverture d'un nouveau magasin à Montparnasse.

MICROMANIA MONTPARNASSE 126, rue de Rennes - 75006 Paris







MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

### Reportage • Reportage • Reportage • Rep

# STARTREK



ossesseurs de 3DO et Trekies (nom des fans de Star Trek), le jour de gloire est presque arrivé! Spectrum Holobyte, dans son incommensurable bonté, a pensé à vous. Star Trek - The Next Generation - est l'adaptation du film sur la console 3DO. Embarquez à bord du Starship U.S.S. Enterprise pour une exploration de nouveaux mondes, aux confins de la galaxie. Vous allez devoir faire appel à toutes vos capacités de diplomate face à des civilisations mystérieuses aux mœurs étranges. Parfois, certaines créatures seront résolument hostiles et il vous faudra les combattre. De plus, la menace que représente le peuple Klingon pèse toujours sur vos épaules. Chacun des membres de votre équipage est un spécialiste d'une technique. A vous d'utiliser la bonne personne à la bonne place. La réalisation de ce jeu est impressionnante. Chaque image a été tout d'abord modélisée par un programme 3D sur Macintosh, puis les textures ont été plaquées et les sources de lumière calculées. Le résultat est excellent.



L'U.S.S. Enterprise arrive en orbite au-dessus d'une des planètes de la Confédération. 3DO oblige, on a droit ici à un splendide mapping sur la surface de cette petite Lune. Un étrange réseau se tisse alors sur son pourtour. Une petite téléportation de reconnaissance sur place s'impose!



Inspiré directement des épisodes de Star Trek, le design des lieux et l'aspect des éléments qui s'y trouvent ont fait l'objet d'un soin particulier.



Tous les écrans, tous les lieux, tous les personnages ont été réalisés en 3D! Le résultat est fantastique, notamment pour les décors, même si les personnages ne sont pas encore aussi ressemblants qu'ils devraient l'être (leurs pieds, par exemple!).



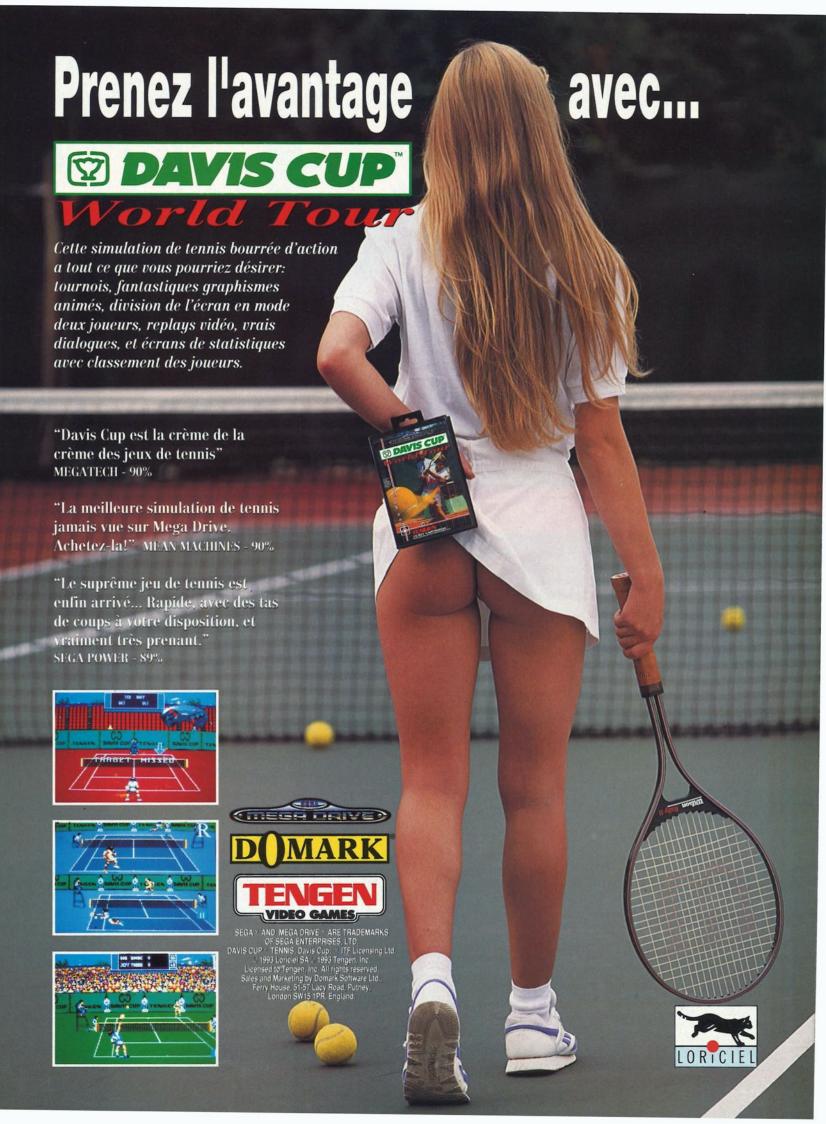
### **ZOOM À GOGO, MERCI 3DO!**



1

Grâce à la puissance des chips de la 3DO et à l'utilisation de la 3D, le joueur peut zoomer sur un détail pour mieux l'observer. Par exemple, rien de plus facile que d'obtenir un gros plan sur le schmilblick convexe que tient entre ses mains un de vos hommes.



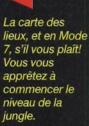


### Reportage • Reportage • Reportage • Rep

# BUBBLEMELL

Jeu de plates-formes plus que prometteur, Bubble Meil a de quoi surprendre! Tout d'abord, son héros n'est autre qu'une elfe. Mignonne et décidée, elle manie le bouclier et l'épée avec dextérité. Il faut dire que ce sont là ses outils de travail. En effet, Meil exerce la profession rémunératrice, mais passablement dangereuse, de chasseur de primes. Elle parcourt le pays, s'arrêtant dans les villes pour lire les affiches où sont représentées les mines patibulaires des malfrats du coin. Après avoir collecté quelques renseignements sur les lieux où ils sévissent habituellement, elle se lance à leur poursuite afin de les ramener, morts ou vifs, et toucher ainsi la prime promise. Un jeu beau et marrant, une petite merveille bientôt en vente libre dans votre boulangerie préférée!







### LE LOOK DE YS, EN MIEUX!

Le look de cette cartouche rappellera certainement quelque chose aux possesseurs de Ys sur PC Engine, MD ou SFC. Ce sont en effet les créateurs de cette série qui ont réalisé Bubble Meil. La plupart des décors (les grottes, les refuges dans les arbres...) ont carrément été repris tels quels de la série des Ys. Les graphismes sont de véritables petites merveilles! Les sprites des trois héros, comme ceux de leurs adversaires, sont mignons à souhait (bien qu'un peu petits à mon goût). Les écrans regorgent de couleurs et de dégradés. L'aspect des matériaux naturels, comme la pierre ou le bois, est admirablement bien rendu.



La qualité des décors est incroyable! Et regardez ce halo lumineux qui dévoile peu à peu de fabuleux pixels...



Au fond de sa tanière, un ours mal léché vous attend! Que vous contempliez le rendu des rondins de bois, celui de la fenêtre ouvragée ou des planches de l'échelle, attention les yeux! Petit chef-d'œuvre graphique!



C'est ici que vous pourrez effectuer sauvegardes et achats de marchandise. Le reste de votre équipement provient de rapines dans les stocks de vos prisonniers, et de la découverte de trésors.

Les villes et les villages sont à visiter avec soin! Les renseignements sont faciles à glaner et c'est encore le meilleur endroit pour s'équiper avant de partir en expédition.



### VOS MEILLEURS AMIS: UN APPRENTI SORCIER ET UNE CHAUVE-SOURIS

Meil n'est pas seule pour effectuer ses petites descentes dans les milieux de la pègre. Elle est accompagnée de deux personnages. Tatto est un apprenti sorcier qui peut lancer des boules de feu ou bien déclencher de mini-tornades. Gau est une espèce de chauve-souris bleue, avec une unique come sur le front, qui peut cracher de la bave (et la bave d'un Gau en colère est souvent mortelle!) ou des flammes. Ces personnages, dont vous ferez la connaissance au cours de votre aventure, jouent un rôle essentiel. En effet, même si l'action est le principal ingrédient de cette cartouche, il faudra de temps en temps vous creuser un peu les méninges pour franchir des passages périlleux ou vous tirer des pièges tendus par vos adversaires. A certains moments, vous n'aurez d'autre choix que d'utiliser un des deux autres personnages. Vous pouvez passer ainsi de l'un à l'autre, selon les capacités de chacun.

### rtage • Reportage • Reportage •

### **BATTEZ-VOUS SI VOUS ÊTES UNE ELFE!**

Bien sûr, il faut résoudre certaines énigmes! Mais ce sont surtout les combats qui vont vous permettre de progresser dans le jeu. Qu'il vous faille simplement survivre, finir un niveau ou encore collecter de l'or, voici quelques-uns des adversaires auxquels vous aurez affaire...





La momie essaye de vous avoir avec le vieux truc de l'attaque des boules d'énergie! Depuis SF II et Chun Li, plus personne ne se laisse prendre à ce ieu-là!





Ce boss chromé projette des sphères métalliques géantes. Heureusement, deux plates-formes judicieusement placées vont vous permettre d'éviter ses tirs, et de venir le frapper à votre tour.



Un des infâmes qu'il vous faudra absolument vaincre, et que vous pourrez échanger contre monnaie sonnante et trébuchante: une sorcière dans un curieux exosquelette cybernétique.





Les rencontres vous permettent d'en savoir un peu plus sur les dangers qui vous attendent.







Même au fond des cavernes immergées, il vous faudra mener le combat. Et dire que vous auriez pu, comme toute jeune elfe normalement constituée, filer la quenouille et préparer la soupe!



Un peu partout sur les murs de la ville sont affichées les effigies des criminels. Le renseignement le plus intéressant est, bien sûr, le montant de la prime, inscrit à côté du portrait.

### NEW STOCK GAMES

**VENTE - ECHANGES - RACHATS** 

3 RUE D'ARRAS 75005 PARIS (à l'angle du 7 rue des Ecoles) M° CARDINAL LEMOINE OU JUSSIEU.

TEL: 44 07 04 61

3DO DISPONIBLE!

### SUPER FAMICOM - SUPER NES

Final Fight 2	189 F	Fatal Fury 2	559 F
Tiny Toon	329 F	Dragon Ball Z 3	559 F
Pop'n Twin Bee	329 F	Turtle Ninja 5	559 F
Star Fox	329 F	Rockman X	549 F
Exaust Heat 2	389 F	Ken 7	559 F
World Heroes	529 F	Art of Fighting	499 F
Actraiser 2	599 F	Solstice 2	509 F
Aladdin (US)	529 F	Eye of Beholder (US)	549 F
Star Wars 2 (US)	539 F	Mortal Kombat (FR)	479 F
Mister Nuts	499 F	Palladin Quest (US)	529 F
Clayfighters (US)	549 F	Flashback (US)	549 F
Seventh Saga (US)	529 F	Secret of Mana (US)	539 F

### **MEGADRIVE - MEGA CD**

MEGADRIVE 2 + SF2	1190 F	MEGA CD 2+1 JEU	1990 F
Jurassic Park	369 F	Sonic CD	499 F
Wimbledon	369 F	Silpheed	499 F
Aladdin	399 F	Final Fight (CD)	319 F
Street Fighter 2	499 F	Eye of Beholder (CD)	499 F
Turtle Ninja 5	479 F	Virtua Racing	479 F

### **NEO GEO**

NEO GEO	2485 F	Memory Card	229 F
World Heroes 2	1350 F	Super Side Kick	1390 F
View Point	1490 F	Fatal Fury Special	1590 F
Samuraï Shodown	1590 F	Pop Hunter	TEL.

### **NEO GEO - OCCASION**

NEO GEO	1890 F	View Point	1199 F
Art of Fighting	899 F	Sengoku	559 F
3 Count Bount	999 F	Sengoku 2	999 F
Fatal Fury 2	1090 F	Ninja Combat	399 F

ATTENTION!: TOUS LES NOUVEAUX JEUX D'IMPORT NECESSITENT LEURS ADAPTATEURS RESPECTIFS POUR POUVOIR FONCTIONNER SUR LES CONSOLES FRANCAISES.

AUTRES TITRES ET NOUVEAUTES :TEL. 44 07 04 61

### **BON DE COMMANDE**

Livraison garantie par colissimo ( 48 H !)	C+27
NOM :PRENOM:	Ö
ADRESSE:	
CODE POSTAL:	
VILLE: TEL: -	
REGLEMENT: CHEQUE C MANDAT-LETTRE C CA	RTE BLEUE
CARTE BLEUE N°:	س
EXPIRE LE:/	
SIGNATURE:	
TITRES ET CONSOLES (PRECISEZ SUR QUELLE CONSOLE)	PRIX
FRAIS D'ENVOI (JEUX : 29 F / CONOLES; 55 F )	
TOTAL A DAVED	

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. PRIX REVISABLES SANS PREAVIS.

Reportage • Reportage • Reportage • Rep

# DRAGON BALL

A près avoir réalisé récemment une version jeu de rôles/aventures de Dragon Ball Z, Bandai nous propose un nouvel épisode de la version action. Reprenant les personnages tirés du célébrissime dessin animé, DBZ II va vous permettre de flanquer une raclée à tous ceux qui pensent que leur dojo est meilleur que le vôtre!

Cette cartouche reprend le système de jeu du premier épisode. Vous pouvez choisir le mode "Denka itchi Budôkai" (littéralement "école d'arts martiaux la meilleure"), le mode Scénario, ou encore le mode "Taisen" (combat). En version Taisen, vous affronterez un deuxième joueur, ou bien la machine, et devrez anéantir huit opposants. En mode Scénario, vous ne combattrez que quatre personnes (le jeu contient en tout treize belligérants) et devrez contrecarrer les plans de Selu. L'interface est quasiment identique à celle du premier épisode, avec l'écran qui se sépare en deux lorsque les combattants s'affrontent à distance, et qui opère

une rotation ultrarapide lorsque l'un d'entre eux change de position. Les combats au corps à corps ont été améliorés, notamment les projections, et sont maintenant à la fois plus faciles à exécuter et plus prenants.

Pour effectuer les attaques spéciales, il faut que votre réserve de puissance soit bien remplie. Si vous en manquez, vous ne pourrez alors ni porter une attaque (votre tir retombera à quelques mètres de vous, lamentablement), ni même vous mettre en garde. Pour regagner du pouvoir, il vous faudra appuyer le plus rapidement possible sur le bouton de votre manette. On peut désormais jouer à la DCA et tirer du sol sur un adversaire qui se balade à quelques kilomètres au-dessus de vous. De même, perché au milieu des nuages, vous pourrez arroser le clown qui se trouve sur le plancher des vaches et qui a osé vous défier! L'attaque la plus forte est la Demo Attaque. Elle pulvérise tout dans un rayon de plusieurs kilomètres!

### **UN COMBAT DE CHIFFONNIERS!**

Voici le détail d'un assaut particulièrement redoutable. A vos manettes: précision, endurance, réflexes, les pros ont la parole!



Selu se rue sur notre frêle (il cache bien son jeu, le bougre!) petit San Gohan pour lui décocher un "mawashi geri" en pleine tête...



... mais le petit San Gohan pare le coup et contre-attaque... Petit, mais souple et rapide, notre homme. Et hop! que je te passe sous les jambes pour mieux t'avoir.



Mêlée générale: avant même que Selu n'ait réussi à "aspirer" votre énergie ("kyushiyu"), vous lui sortez une projection de derrière les fagots qui l'éjecte!



Piccolo, vert de rage à l'idée que vous avez réussi à parer sa dernière attaque, vous envoie un "mankanko-sapo"! C'est une attaque rapide et puissante, mais il faudra qu'il trouve autre chose s'il veut vous avoir!





Selu lance une attaque dévastatrice, un "kamehame ha" pour être précis, sur un Gohan à terre.

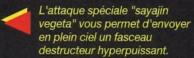
### rtage • Reportage • Reportage •





### LA PUISSANCE À L'ÉTAT PUR!







Ce n'est pas la peine de lancer une attaque spéciale si votre puissance est quasiment inexistante. Elle n'atteindra jamais son objectif!

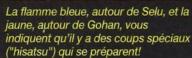














Comme dans l'épisode précédent, l'écran "splite" dans tous les sens.

# ALYZEES VPC Ludique Tous les Jours 43 55.99.33 De 9h30 a 20h30

Les Jaux au Plus Bas Piix W prix revisables dans la limite des stocks disponibles.

OCCAS

FAMICOM

US.JAP.FRANCAIS

US.JAP.FRANCAIS

FAMICOM US.JAP.FRANCAIS SUPER NES US 990F SUPER NES US

STREET FIGHTER 2 149F 199F F1 ROC 199F ANOTHER WORLD 199F PRINCE OF PERSIA 199F SUPER SOCCER 199F F1 ROC 199F KICK OFF 229F SUPER ALESTE 229F SUPER STARWARS 249F JIMMY CONNORS 249F DESERT STRIKE 249F MARIO KART FATAL FURY SIM CITY 249F 249F 249F DRAGON BALLZ 2 299F MORTAL KOMBAT 349F MARIO ALL STARS 349F S.FIGHTER 2 TURBO 399F

POUR TOUT ACHAT D'UN JEU NEUF, UN BON D'ECHANGE GRATUIT POUR SEGA et NINTENDO

AUTRES JEUX

+SF2 TURBO 1390F MANETTE PROPAD 99F ADAPTATEUR 60 HZ 99F MARIO ALL START 429F S.FIGHTER 2 TURBO 449F ERIC CANTONA 449F ZOMBIE AT MY NEG. 449F MR NUTZ MORTALOGMBAT 449F 489F WORLD HERO 499F 529F **RUN SABER** 529F ROCKNROLL RAC 529F JURASSIC PARK SECRET OF MANA 549F ALADDIN ART OF FIGHTING 549F 559F ACTRAISER 2 569F STARTWARS 2 DESERT FIGHTER 629F 649F DRAGONBALLZ 2 (nº3)649F TORTUES NINJA 5 FATAL FURY 2 649F

### MEGADRIVE COCAZ

MEGADRIVE+1JX MEGA CD 2 FLASHBACK 249F TINY TOONS BUSBY 269F TERMINATOR SONIC 2 149F ALIEN 3 GOLDEN AXE AUTRES JEUX

MEGADRIVE NEUF MEGADRIVE 241JX 899F MEGADRIVE JAP

AUTRES JEUX

649F

TEL

649F STREET RIGHTER 2 499F ALADDIN 429F JURASSIC PARK LAND STALKER 399F SHINOBI 3 MORTAL COMBAT 399F **AUTRES JEUX** TEL

### NEO GEO ....

NEO GEO+1 JX 1890F MANETTE MEMORY CARD ART OF FIGHTING 899F SUPERSKICK 990F FATAL FURY 2 990F AUTRES JEUX

NEO GEO NEUF **NEO GEO** 2490F JOYSTICK 449F SAMOURAI SH 1490F WORLDHERO2 1490F SUPER S. KICK 1490F FATAL FURY special 1650 F **AUTRES JEUX** 

**GAMEBOY** GAMEBOY 249F 199E 129F ZELDA AVD. MEGAMAN 2 **AUTRES JEUX** TEL

GAMEGEAR 

GAMEGEAR+1JX 345F
SONIC 129F
BATMAM RETURN 149F
AUTRES JEUX TEL

NEC COREGRAFX occas 449F 429F BOMBERMAN 93 399F

AMIGA CD32 2490F 3DO+1JX 2290F **JAGUAR** NEC CD DUO 2490F

LES ECHANGES LES MOINS CHERS!! SUPER FAMICOM 45FRS

MEGADRIVE 35FRS **NEO GEO 89FRS** ETC....

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS SUR D'AUTRES TITRES ET CONSOLES CONTACTEZ-NOUS.

À RETOURNER A: **ALYZEES 1BD DE BELLEVILLE 75011 PARIS** NOM-ADRESSE VILLE. ...CODE POSTAL ..... QANT. PRIX TOTAL DESIGNATION

FRAIS DE PORT +29 frs POUR LES CONSOLES FRAIS DE PORT 59frs

POUR TOUT RENSEIGNEMENTS CONTACTER
MR VIEY PHILIPPE AU 43.55.99.33 FAX 43.55.87.86 C

-	SNES		
		1100 1400	935 1200
	ADAPT SNES EUROPE (AD 29)	100	85
	ADAPT. SNS 60Hz (DATEL)	140	119
	ADAPTATEUR SNES 220 V	90	77
	JOYST ARCADE SNES	290	247
	JOYSTICK CAP COM SNS	630	536
	MANETTE ARCADE DIGITAL SNS	550	468
	MANETTE SNES SUPER 4	80	68
	PACK 2 JOY SS FILS+RECEP.INFRA PRISE MULTI JOY (X4) SNS	350 270	68 298 230
	PRO-5 JOYSTICK SNS	370	315
	RALLONGE JOY SNES	70	60
	RGB SCART CABLE SNS SNS ASCII PAD SNS CLEANING KIT	120 170	102 143
-	SNS COMPETITION JOYSTICK SNS CONTROL PADS	110 770 190	94 655 162
	SNS DUEL TURBO REMOTE	520	442
	SNS FIRE A/V CABLE	90	77
	SNS FIRE EXTERMINATOR SNS FIRE JOYCARD	150 120	128
-	SNS FIRE PAL CONVERTER	260	221
	SNS FIRE XE-6 JOYSTICK	240	204
	SNS GAME GENIE	580	493
1	SNS GAME GENIE SNS HYPERBEAM SNS MAGIC CARD VIDEO GAME	370 350	315 398
	SNS STD PRO PAD	190 360	162 306
1	SNS STD PROGRAMMABLE	510	434
	SNS STD TOP FIGHTER	530	451
	SNS STREETFIGHTER 2 JOYSTICK	530	451
١	SNS SUPER JO-JO CONTROL	400	340
	SNS SV-334 CONTROLLER	140	119
1	SNS UNIVERSAL CARRY CASE	190	162
	SUPER ADVENTAGE SNES	390	332
-	SUPER JOY PRO-4 SNES	80	68
	SUPERSCOPE SNS	580	493
	ACTION 52-52 GAMES IN 1 CART	990	842
١	ACTION REPLAY PRO ACTRAISER	410	349 374
	ADAMS FAMILY 2	450	383
	ADDAMS FAMILY	476	405
	ADDAMS FAMILY 2 (EU) AERO THE ACROBAT	460 476	391 405
-	AEROBIZ	476	405
	ALIEN III	476	405
	ALIEN VS PREDATOR	476	405
-	AMAZING TENNIS	450	383
	AMERICAN GLADIATOR	450	383
1	ARCANA	340	289
	ARCUS ODYSSEY	476	405
1	ASTERIX (EU) AXELAY BARRIE SUPER MODEL	476 260	405 221
1	BARBIE SUPER MODEL	476	405
	BART'S NIGHTMARE	476	405
	BATMAN RETURNS	260	221
ı	BATTLE BLAZE	470	400
	BATTLE CARS	476	405
1	BATTLE CLASH BATTLE GRAND PRIX	380	323 272
1	BATTLE TOAD	476	405
	BAZOOKA BLITZKREIG (SS)	470	400
	BEST OF BEST	476	405
-	BILL LAIMBEER BASKETBALL	230	196
	BIOMETEL	470	400
1	BLAZEON	476	405
	BLUE BROTHERS	476	405
1	BOB	476	405
	BRAWL BROTHERS	476	405
1	BRETT HULL HOCKEY	476	405
	BUBSY	476	405
	BULLS VS BLAZERS	476	405
-	CACOMA KNIGHT	440	374
	CAL RIPKIN JR BASEBALL	476	405
1	CALIFORNIA GAMES	380	323
	CALIFORNIA GAMES 2	476	405
1	CAPTAIN NOVOLIN CASTLEVANIA 4 CHAMPION LEAGUE SOCCER	190 476 476	162 405 405
1	CHAMPION LEAGUE SOCCER	476	405
	CHESSMASTER	476	405
	CHESTER CHEETAH	450	383
1	CHUCK ROCK	450	383
	CLAYMATES	476	405
1	CLUE COMBATRIBES CONCOS CAPER	470 476	400 405
1	CONGO'S CAPER	440	374
	CONTRA 3 ALIEN WARS	476	405
	COOL SPOT	476	405
1	COOL SPOT COOL WORLD CRASH DUMMIES	450 476	383 405
1	CYBERNATOR	450	383
	CYBERSPIN	460	391
	DAFFY & MARVIN	476	405
1	DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS DESERT STRIKE	476 476 380	405 405 323
1	DIG & SPIKE VOLLEYBALL	476	405
	DOOMSDAY WARRIOR	476	405
1	DRACULA	476	405 .
	DRAGON'S LAIR	380	323
1	DRAKKHEN	476	405
	DREAM PROBE	476	405
	DUNGEON MASTER	476	405
1	E.V.O. EQUINOX	476 476 587	405 405 499
1	EXTRA INNINGS	280	238
	F-ZERO	380	323
1	F1 POLE POSITION	620	527
	F1 RACE OF CHAMPIONS	476	405
1	FACEBALL 2000	476	405
	FAMILY DOG	476	405
	FATAL FURY	476	405
1	FINAL FANTASY 2	476	405
	FINAL FANTASY QUEST	360	306
1	FINAL FIGHT	350 476	298 405
1	FIRE POWER 2000	476	405
	FIRST SAMURAI	476	405
	FOOTBALL FURY	470	400
1	G.FOREMAN KO BOXING	476	405
	G2	476	405
1	GEMFIRE	476	405
	GHENGIS KHAN 2	476	405
1	GHOULS AND GHOST	320	272
	GOAL	450	383
	GODS	476	405
1	GODS GOOF TROOP GRADIUS 3	476 476 290	405 247
1	GREAT WALDO SEARCH	390	332
	GUN FORCE	280	238
1	HARLEY'S HUMONGOUS	450	383
	HIT THE ICE	476	405
1	HOLE IN ONE GOLF	440	374
	HOME ALONE	476	405
	HOME ALONE 2 LOST IN N.Y.	380	323
1	HOOK	476	405
	IMPERIUM	450	383
1	ININDO J. MADDEN FOOTBALL 1993 JACK NICKLAUS GOLF	476 476	405 405
1	JACK NICKLAUS GOLF	476	405
	JAGUAR	476	405
	JAMES BOND JR	476	405
1	JEOPARDY JIMMY CONNORS	476 476 440	405 405 374
1	JOE & MAC	420	357
	KABLOOEY	320	272
ı	KAWASAKI CARIBBEAN CHALLENGE	476	405
	KENDO RAGE	476	405
ı	KING ARTHUR'S WORLD	476	405
	KING OF MONSTERS	460	391
	KRUSTY'S FUNHOUSE	476	405
ı	KRUSTY'S FUNHOUSE	476	405
	L'ARME FATALE (EU)	320	272
	LAGOON	476	405
ı	LAMBORGHINI'S AMERICAN CHAL.	476	405
	LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA	476	405
١	LEGEND OF ZELDA	400 476	340 405
	LETHAL WEAPON	450	383
	LORD OF THE RINGS	476	405
	LOST VIKINGS	476	405
1	MAGIC JOHNSON BASKET	476	405
	MAGIC SWORD	476	405
	MARIO IS MISSING	476	405
	MARIO PAINT	476	405
1	MEDIBORET CO.		
-	MECAROBOT GOLF MECH WARRIOR	476 476	405 405 405
Management of the Parket	MECAROBOT GOLF		

SNES		
MIGHT & MAGIC 3	476	405
MOB RULES	476	405
MONOPOLY	470	400
MORTAL KOMBAT MUSYA MVP FOOTBALL	610 260	519 221 405
NBA ALL STAR CHALLENGE NCAA BASKETBALL	476 476 380	405 405 323
NFL FOOTBALL NFL QUATERBACK CLUB NHLPA HOCKEY	476 476	405 405
N. MANSEL CHAMPIONSHIP RACING	476 476	405 405
NOLAN RYAN BASEBALL	476	405
ON THE BALL	476	405
OPERATION LOGIC	476	405
OUT OF THIS WORLD	380	323
OUTLANDER	476	405
PAC-ATTACK	440	374
PEBBLE BEACH GOLF: TRUE GOLF	476	405
PHALANX	476	405
PILOT WINGS	260	221
PITFIGHTER ARCADE PLAY ACTION FOOTBALL PLOK	476 470 476	405 400 405
POCKY & ROCKY POPULOUS	476 250	405 405 213
POWER LEAGUE BASEBALL	476	405
POWER MOVES	450	383
PRINCE OF PERSIA	476	405
PRO QUATERRACK	476	405
PRO SPORT HOCKEY	476	405
PTO PACIFIC THEATER OF OPS	476	405
PUGSLEYS SCAVENGER HUNT	476	405
PUSH OVER	370	315
PUTTY	476	405
Q'BERT 3 R-TYPE	476 290	405 405 247
RACE DRIVIN' ARCADE	476	405
RADIO FLYER	476	405
RAIDEN TRAD RAMPART	260 280	221
REDLINE : F1 RACER	476	405
REN & STIMPY	476	405
RIDDICK BOME ROAD RIOT ROAD RUNNER	476 260	405 221
BOBOCOP (EU)	450 476 476	383 405 405
ROBOCOP 3 ROBOCOP VS THE TERMINATOR ROCK N ROLL RACING	476 476	405 405
ROCKY AND BULLWINKLE	260	221
ROCKY RODENT	476	405
ROGER CLEMENS MVP BASEBALL	476	405
ROMANCE OF THE 3 KINGDOMS 2	476	405
ROYAL RUMBLE	476	405
RPM RACING	280	238
RUN SABER	476	405
SHADOW RUN	476	405
SHANGAI 2	450	383
SIM CITY SIM EARTH	450 450 476	383 405
SIMPSON	476	405
SKINS GAME	476	405
SKUL JAGGER REVOLT	476 476	405 405
SOUL BLAZER	476	405
SPACE MEGA FORCE	476	405
SPELLCRAFT	476	405
SPIDERMAN X MAN	476	405
SPINDIZZI WORLDS SPORTS ILLUSTRATED FOOT/BASE	476 476 476	405 405 405
STAR FOX	450	383
STAR WARS	450	383
STREET COMBAT STREET FIGHTER 2 STREETEIGHTER 2 TURBO EDITION	476 476	405
STREETFIGHTER 2 TURBO EDITION STRIKE GUNNER S.T.G. SUNSET RIDERS	476 476	405 405
SUPER ADVENTURE ISLAND	476	405
SUPER AQUATIC GAMES	430	366
SUPER BASEBALL 20/20	476	405
SUPER BASEBALL SIMULATOR 1000	476	405
SUPER BASES LOADED	476	405
SUPER BASES LOADED 2	476	405
SUPER BATTLETANK	476	405
SUPER BATTLETANK 2	476	405
SUPER BATTLETOADS	476	405
SUPER BLACK BASS	476	405
SUPER BOMBERMAN & MULTITAP	476	405
SUPER BOWLING	476	405
SUPER BUSTER BROTHER	450	383
SUPER BUSTER MARIO SUPER CEASARS PALACE	476 476	405 405 405
SUPER CONFLICT SUPER CONFLICT SUPER DOUBLE DRAGON	476 476 476	405 405 405
SUPER EMPIRE STRIKES BACK	476 330	405 281
SUPER GOAL	476	405
SUPER HIGH IMPACT	476	405
SUPER JAMES POND	476	405
SUPER MARIO ALL STARS	476	405
SUPER MARIO KART	450	383
SUPER MARIO WORLD	410	349
SUPER MEGAMAN	476	405
SUPER NBA BASKETBALL	476	405
SUPER NINJA BOY	476	405
SUPER OFF ROAD	476	405
SUPER OFF ROAD BAJA	476	405
SUPER PITFIGHTER SUPER BATYPE	290 260	247 221
SUPER SCOPE SIX	476	405
SUPER SLAM DUNK	476	405
SUPER SLAP SHOT	476	405
SUPER SMASH TV	330	281
SUPER SOCCER	470	400
SUPER SOCCER CHAMP	476	405
SUPER SONIC BLASTMAN	476	405
SUPER STAR WARS	476	405
SUPER STRIKE EAGLE	476	405
SUPER TENNIS SUPER TOLL LAND SUPER TURRICAN	470 476	400 405
SUPER TURRICAN SUPER TURRICAN SUPER VALIS 4	440 430	374 366
SUPER WIDGET	476 476	405 405
SUPERSCOPE	476 450 476	405 383 405
SYVALLION TAZMANIA TECMO SUPER NBA BASKETBALL	476 476	405 405
TERMINATOR TERMINATOR 2 ARCADE (SS)	476 476	405
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	476	405
TEST DRIVE 2	476	405
THE DUEL	380	323
THE HUMANS	476	405
THE HUNT FOR RED OCTOBER (SS) THE JOURNEY HOME THOMAS THE TANK ENGINE	476 476 476	405 405
THI INDED COIDITE	476 476	405 405 405
TIME TRAX TINY TOON TMNT 4 : TURTLES IN TIME	476 476	405
TOM AND JERRY	476	405
TOP GEAR	470	400
TOP GEAR 2	476	405
TOXIC CRUSADERS	476	405
TOYS	450	383
TRODDLERS	470	400
TUFF N NUFF	476	405
TURTLE NINJA 4	476 476 476	405 405 405
UN SQUADRON	476 476 470	405 405 400
UNCHARTED WATERS UNIVERSAL SOLDIERS	476 476 476	405 405
UTOPIA VALIS 4	476	405 405
VEGAS STRAKES WALDO SEARCH	470 380 370	400 323
WANDERERS FROM Y'S 3	370	315
WARP SPEED	476	405
WAYNES WORLD	476	405
WE'RE BACK WHEEL OF FORTUNE	476 476	405 405 405
WHERE IN WORLD IS C. SANDIEGO?	476	405
WHERE IN TIME IS C. SANDIEGO?	476	405
WING COMMANDER	476	405
WINGS 2	370	315
	100	-



### LE CATALOGUE

### CONTACTEZ-NOUS AU 83.96.16.33 **POUR TOUTES LES NOUVEAUTES**

### **2 TARIFS DANS LE CATALOGUE:**

CELUI DE GAUCHE EST POUR LE PAIEMENT EN 4 FOIS CELUI DE DROITE CORRESPOND A -15% POUR PAIEMENT COMPTANT

SNES		
WIZARD OF OZ	476	405
WOLF CHILD	476	405
WORDTRIS	440	374
WORLD CLASS RUGBY (E J)	476	405
WORLD HEROES	476	405
WWF ROYAL RUMBLE	476	405
WWF SUPER WRESTLEMANIA	476	405

SNES

476	405
440	374
476	405
476	405
476	405
476	405
370	315
470	400
476	405
280	238
450	383
476	405
00	
	440 476 476 476 476 370 470 476 280 450

SUPERFAMICOM			
CONSOLE SUPERFAMICOM	1640 1394 70 60		
RALLONGE JOYSTICK SFM SUPERSCOPE SFM	580 493		
SUPER GAME CONVECTOR SFM	80 68		
ALIEN VS PREDATOR	450 383 370 315		
AXELAY BASEBALL 2020	370 315 370 315		
BATMAN RETURN	250 213		
BLUES BROTHER BRASS NUMBERS	320 272 320 272		
CASTLEVANIA 4	280 238		
COMBATRIBES CONTRAT SPIRIT	320 272 320 272		
DEAD DANCE	370 315		
DINA WARS DRAGONBALL Z 2	280 238 556 473		
DUNK STAR	510 434		
DUNK STAR EARNEST EVANS F1 EXHAUST HEAT 2	230 196 556 473		
F1 SUPER DRIVING	556 473 556 473		
F2 GRAND PRIX 2	530 451		
FAMILY TENNIS FINAL FANTASY 5	500 425 556 473		
FINAL FIGHT 2 FIRST OF NORTH STAR 6	330 281		
FIRST OF NORTH STAR 6 FLYING HERO	556 473 380 323		
HEAVY NOVA	230 196		
HOOK	420 357		
HUMAN GP ICE HOCKEY	480 408 450 383		
IKARI NO YOSAI	270 230		
IMPERIUM JACKY CRASH	240 204 330 281		
JOE & MAC 2	330 281		
KIKI KAIKAI KING OF THE RALLY	530 451 370 315		
LEMMINGS	230 196		
LOONEY TOONS MAGIC JOHNSON	370 315		
MARIO COLLECTION	556 473 556 473		
MARIO PAINT	556 473		
MICKEY MAGICAL ADV NIGEL MANSELL F1	540 459 556 473		
OTHELLO	440 374		
OUT OF THIS WORLD PARODIUS DA	330 281 530 451		
DWALANY	556 473		
POP TWIN BEE POPULOUS	500 425 200 170		
POPULOUS 2	550 468		
POWER ATHLETE PRINCE OF PERSIA	320 272 190 162		
RANMA 1/2	510 434		
RANMA 1/2 2 RETURN DOUBLE DRAGON	556 473		
RETURN OF DOUBLE DRAGON	280 238 280 238		
ROCKETER	180 153		
ROYAL CONQUEST RPM RACING	230 196 190 162		
RUSHING BEAT	190 162		
RUSHING BEAT 2 SEIKEN DENSETSU 2	230 196 556 473		
SEWER SHARK	530 451		
SKY MISSION	320 272		
SMASH TV SONG MASTERS	250 213 440 374		
SONIC BLASTMAN	530 451		
SOUL BLADER STAR FOX	190 162 440 374		
STAR WARS	500 425		
STREET FIGHETER 2	556 473 556 473		
SUP FORMATION SOCCER2	500 425		
SUPER BOMBERMAN	556 473		
SUPER CUP SOCCER SUPER FORMATION SOCCER	280 238 556 473		
SUPER LEAGUE	460 391		
SUPER PANG SUPER R-TYPE	470 400 220 187		
SUPER VOLLEY 2	410 349		
SUPER WRESTLE MANIA TETRIS 2	350 298 556 473		
THUNDER STORM	490 417		
TIME GAL	510 434		
TINY TOON TINY TOONS ADVENTURE	510 434 360 306		
TOP RACER	320 272		
TORTUES NINJA 4 VALKEN	330 281 450 383		
VOLLEY BALL TWIN	500 425		
VOLLEY BALL TWIN WORLD CLASS RUGBY WORLD HEROES	556 473 556 473		
WORLD MERCES	556 4/3		

### MEGA CD

CONSOLE MEGA CD 2	2352	1990
4 IN 1	516	439
AFTER BURNER 3	370	315
BATMAN RETURN	460	391
BLACK HOLE	410	349
CHUCK ROCK	440	374
DOLPHIN	460	391
ELECTRONIC NINJA ALEST	230	196
FINAL FIGHT	250	213
ноок	440	374
JAGUAR	480	408
KRIS KROS	516	439
MARKY MARK	516	439
NIGHTRAP	516	439
PRINCE OF PERSIA	190	162
RANMA 1/2	500	425
ROAD AVENGER	440	374
ROAD BLASTER	500	425
ROBO ALESTE	230	196
SHERLOCK HOLMES	480	408
SHERLOCK HOLMES 2	470	400
SILPHEED	516	439
SOLFEACE	230	196
WOLF CHILD	440	374
WONDER DOG	190	162

### MEGADRIVE

	MEGADRI	VE
	CONSOLE MEGADRIVE 2 CONSOLE MEGADRIVE + SONIC	1060 901 990 790
	ADAPT MEGAD UNIVERSEL ADAPT, MGD 60 Hz (MEGA KEY 2)	150 128 90 77
V	ADAPTAT MULTI JOUEUR MGD	250 213
	ADAPTATEUR K7 JAP MGD ADAPTATEUR MGD 220V	80 68 80 68
b	JOYST ARCADE MGD MANETTE PRO 4 MGD	290 247 80 68
	MGD CABLE RGB PACK 2 JOY SS FILS INFRA(PRO6)	120 102 280 238
	PRISE MULTI JOY (X4) MGS	270 230
	PRO-5 JOYSTICK MGD PROF JOYPAD PRO-2 MGD	370 315 120 102
Ŋ	PROF JOYPAD PRO-4 MGD RGB SCART CABLE MGD	120 102 120 102
	ACTION PRO REPLAY	380 323
9	AGASSI TENNIS	396 337 396 337
	ALICIA DRAGON ALIEN 3	396 337 320 272
	AMAZING TENNIS AQUATIC GAMES	396 337 250 213
	ARROW FLASH ATOMIC ROBOKID	130 111
Н	ATOMIC RUNNER	130 111 380 323
	BAD-O-MEN BARE NUCKLE	160 136 220 187
	BATMAN RETURN BATTLE TOADS	370 315 396 337
	BIO HOZARD BATTLE BLOCK OUT	396 337 90 77
	BULLS VS BLAZERS	396 337
	CAPRIATI TENNIS CARTAIN AMERICA	396 337 396 337
	CHAKAN FOREVER MAN CHIKI CHIKI BOYS	396 337 330 281
	CHUCK ROCK COOL SPOT	396 337 396 337
ä	CRACK DOWN	130 111
	CRUE BALL CRYING	290 247 250 213
I	DAHNA DARIUS 2	380 323 130 111
	DARK CASTLE DAVID ROBINSON BASKET	390 332 190 162
	DEADLY MOVES	396 337
ij	DECAP ATTACK DESERT STRIKE	210 179 396 337
	DOLPHIN DOUBLE DRAGON 3	396 337 396 337
	DRAGON EYES DRAGON S FURY	190 162 396 337
i	EA ICE HOCKEY	200 170
	F1 CIRCUS F22	150 128 170 145
H	FANTASIA FATAL FURY	230 196 370 315
	FLASHBACK G-LOC	396 337 380 323
	GHOULS AN GHOSTS	280 238
	GLEY LANCER GLOBAL GLADIATORS	380 323 370 315
	GODS GOLDEN AXE 2	396 337 230 196
П	GOLDEN AXE 3 GRAND SLAM	396 337 280 238
	GREENDOG	330 281
	GYNOUG (EUR) HARD BALL 3	190 162 396 337
	HELL FIRE HOME ALONE	160 136 396 337
H	J. MONTANA 2	130 111
	JEWEL MASTER JOHN MADDEN 2	150 128 190 162
	JOHN MADDEN FOOT 93 JORDAN VS BIRD	380 323 190 162
	JURASSIC PARK KID CHAMELEON	396 337 90 77
	KING OF MONSTER	370 315
	KING SALMON KLAX	100 85 150 128
8	LAND STALKER LHX CHOPPER	450 380 250 213
I	LITTLE MERMAID(SIRENE) LOTUS TURBO	250 213 250 213
8	M ALI BOXING MASTER OF MONSTERS	396 337 120 102
	MICKEY ET DONALD	250 213
	MICKEY MOUSE CAS MORTAL KOMBAT	210 179 396 337
	NHL PA HOCKEY NINJA TURTEL	396 337 396 337
	OLYMPIC GOLD OUTRUN 2019	180 153 200 170
	PGA GOLF 2	396 337
	PHELIOS POPULOUS	140 119 120 102
1	POWER MONGER PRO AM	320 272 250 213
	PRO WRESTLING QUACK SHOT	130 111 130 111
	RISKY WOODS	396 337
	ROAD RUSH 2	200 170 380 323
	SONIC 2	120 102 250 213
	SPLATTER HOUSE 3 SPLATTER HOUSE II	396 337 396 337
	ST SWORD	120 102
	STEEL EMPIRE STREET OF RAGE BARE	160 136 396 337
	SUPER BATTLE TANK SUPER BATTLE TANK	396 337 396 337
	SUPER KICK OFF SUPER MONACO GP	396 337 190 162
1	SUPER MONACO GP 2	260 221
1	SUPER VOLLEYBALL SUPERMAN	280 238 396 337
	TALE SPIN TAZMANIA	396 337 350 298
1	THUNDER FORCE 3 THUNDER FORCE 4	210 179 380 323
1	TINY TOON	380 323
1	TOE JAM &EARL TOKI MONDEY ADV.	120 102
1	TROPHY SOCCER TUNDER PRO WRESTLING	396 337 130 111
1	TURBO OF RUN	390 332 130 111
1	TWINCLE TALE UNDERLINE	130 111
	UNIVERSAL SOLDIER USA TEAM BASKETBALL	130 111 396 337
1	VERYTRAX WANI WORLD	130 111 170 145
	WONDERBOY 3 WORLD CUP SOCCER	120 102 210 179
1	WRESTLEMANIA	260 221
1	X MEN ZERO WING	396 337 130 111
1		Total Control

### NEO GEO NEOGE CONSOLE NEO GEO CONSOLE NEO + 1 JEU AU CHOIX JOYSTICK NEO GEO NEO MEMORY CARD ZZ GAMES 2020 SUPER BASEBALL 3 COUNT BOUT ALPHA MISSION 2 . BASEBALL STARS PROFESSIONAL BLUE'S JOURNEY BURNING FIGHT CROSSED SWORDS CYBER-LIP FATAL FURY 2 FOOTBALL FRENZY GHOST PILOTS KING OF MONSTERS LAST RESORT LEAGUE BOWLING MAGICAN LORD MUTATION NATION NAM-1975 NINJA COMBAT RIDING HERO 2830 4680 529 290 720 1510 2405 3978 450 245 612 1284 816 544 544 816 595 850 1284 850 1284 850 1131 595 1131 595 595 595 960 640 960 700 1000 1510 1000 640 700 1330 700 700 1170 640

RIDING HERO ROBO ARMY	800	68
SAMOURAI SHODOWN SENGOKU	1820	154
SOCCER BRAWL SUPER 8-MAN	1000	139
SUPER SIDEKICKS SUPER SPY	1590	135
TOP PLAYERS GOLF TRASH RALLY	1000	68 85
VIEWPOINT WORLD HEROES 2	1820 1600	154
CAMERO	v	
G A M E B O	Y 350	299
LOUPE + LUMIERE BATTERIES RECHARGEABLES	90	77
4 IN 1 FUNPACK	250	213
4 IN 1 FUNPACK VOL 2 ACTION PRO REPLAY	250 276	213 235
ACTION REPLAY PRO ADAMS FAMILY ADAMS FAMILY 2	276 250	235 213
ADVENTURE ISLAND	260 260	221 221
ADVENTURE ISLAND 2 ALI BOXING	250 276	213 235
ALIEN 3 ALIEN VS PREDATOR	180 270	153 230
ALLEYWAY ALTERED SPACE ASTERIX	160 180 276	136 153 235
ASTEROIDS AVENGING SPIRIT	230	196 153
BALLOON KID BARBIE	210	179
BARBIE FASHION BART VS THE JUGGERNAUT	270 270	230
BASEBALL BATMAN	210	179 153
BATMAN 2	260 270	221
BATMAN, RETURN OF THE JOKER BATTLE TOADS BATTLE TOADS 2	180 270	153 230
BATTLESHIP BATTLETOADS:RAGNOROKS WORLD BEACH VOLLEY BALL	270	230 221
SPANISH/ENGLISH TRANSLATOR	180	221 153
BEST OF BEST BILL ELLIOT NASCAR RACING	270 210	230 179
BIONIC BATTLER BIONIC COMMANDO BLADE OF STEEL	210 180	179 153
BLASTER MASTER BOY	180	153 204
BLUES BROTHERS BOJACKSON FOOTBALL & BASEBALI	180 276	153 235 235
BOGGLE BOMBER KING 2	276 180	153
BONK'S ADVENTURE BOXXEL	260 170 250	221 145 213
BUBBLE BOBBLE BUBBLE BOBBLE 2 BUGS BUNNY CRASY CASTLE 2	270 276	230 235
BURGERTIME BUSTER BROTHERS	160	136
CASTLEVANIA 1(JAP) CASTLEVANIA 2	180	153
CEASAR'S PALACE CENTIPEDE	270	230
CHASE HQ CHESSMASTER	250 270	213
CHUCK ROCK COOL BALL	250 270	213 230
COOL WORLD CRASH DUMMIES	250 270	213
CRASH'N THE BOYS STREET CHAL. DAEDALIAN OPUS	270 180	230 153
DARKMAN DARKWING DUCK	180 276	153 235
DAYS OF THUNDER DIG DUG	180	153 204 153
DOUBLE DRAGON 1(JAP) DOUBLE DRAGON 2 DOUBLE DRAGON 3	180 180 270	153 230
DOUBLE DRIBBLE 5/5 DR FRANKEN	260 180	221
DR MARIO	210	179
DUCK TALES DUCK TALES 2	180 276	153 235
F 15 STRIKE EAGLE	230 270	196
F1 RACE OF CHAMPIONS F1 RACE+ADAPT4		235 235
FACEBALL 2000 FASTEST LAP	180 250	153 213
FELIX THE CAT FERRARI G P RACING	270	221 230
FI SPIRIT(JAP) FIGHTING STIMULAT	180	153
FINAL FANTASY 2 FINAL FANTASY ADV FINAL FANTASY LEGEND	270	221 230 235
FINAL FANTASY LEGEND 3		235 170
FOOTBALL FOREMAN BOXING FORTIFIED ZONE	260	221
FORTRESS OF FEAR FROMMER'S TRAVEL GUIDE	180	153 235
GAME GENIE GARGOYLES QUEST 2	276	235
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING GHOSTBUSTERS 2	180	153
GOAL GOLF	270 210	179
GRADIUS GRADIUS INTERSTELLAR ASSAULT	210	153 179
GREAT GREED GREMLINS 2(JAP)	180	235 153
HAL WRESTLING HANDY BOY	276	153 235
HIGH STAKES GAMBLING HIT THE ICE HOME ALONE	270	213 230 235
HOME ALONE HOME ALONE 2, LOST IN NY HOOK	276	235 235 221
HOUGHTON MIFFLINGSPELL CHECK HUDSON HAWK	180	152
HUNCH BACK(QUASIMODO) IN YOUR FACE	180 240 180	153
INCREDIBLE CRASH DUM	180 180 220	153
JACK NICKLAUS GOLF	270	230 153 221
JEEP JAMBOREE	260 276	235
JEOPARDY JETSON ROBOT PANIC	270 180	153
JIMMY CONNORS PRO TENNIS JOE AND MAC	270	187 230
JURASSIC PARK KID DRACULA KID ICARUS	270	230 230 162
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	cord	1966

GAMEBO	_	
KINGDOM CRUSADE KIRBY'S DREAM LAND	180	153
KLAX	180	153
KNIGHTS QUEST KRUSTY'S FUN HOUSE	190	162
KUNG FU MASTER LAMBORGHINI'S AMERICAN CHAL.	180 276	153
LAZLO'S LEAP	180	153
LEGEND OF ZOD LEMMINGS	276 260	235
LETHAL WEAPON LITTLE MERMAID	250 180	213
LOONEY TOONS	260	221
MAC DONALD LAND MARBLE MADNESS	276 270	235
MARVIN MISSIONS	270	230
MEGA MAN MEGALIT	180	153
MEGAMAN 2 MEGAMAN 3	270	230
MEGAMAN 4	276	235
METAL MASTERS METROID	270	179
METROID 2	180	153
MICKEY MOUSE 2 (JAP) MICKEY'S DANGEROUS CHASE	260	221
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE MILON'S SECRET CASTLE	190	230
MINER 2049'ER	240	204
MISSILE COMMAND MONOPOLY	230	196
MORTAL KOMBAT MOUSE TRAP HOTEL	276 250	235
MR DO MS PACMAN	250	213
MUHAMMAD ALI HEAVYWEIGHT BOX	240	204
NAIL AND SCALE NAVY SEALS	180	153
NBA STAR CHALLENGE	180	153
NBA ALL STAR 2 NBA ALL STAR CHALLENGE	270	230
NBA BASKETBALL	230	196
NEMESIS 1 NEMESIS 2	180	153
NFL FOOTBALL NFL QUATERBACK CLUB	180	153
N. MANSEL CHAMIONSHIP RACING	270	235
NINJA BOY 2	240 250	204
NINJA TAROT NOBUNAGUS AMBITION	180	153
OMAR SHARIF ON BRIDGE	276 270	235
OPERATION C OUT OF GAS	210	179
PACMAN	240	204
PANEL ACTION BINGO PAPERBOY	250 240	213
PAPERBOY 2	270	230
PINOCCHIO	270	230
PIPE DREAM PIT FIGHTER	100	85 153
PITFIGHTER ARCADE PLAY ACTION FOOT	276	235
POPEYE 2	180	153
POWER MISSION PRINCE OF PERSIA	180	153
PRINCE VAILLANT	276	235
PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT PUNISHER	250	213
PYRAMIDS OF RA	270	230
Q*BERT QIX	250 210	213
QUATERBACK CLUB R TYP	270	235
R-TYPE	260	221
RACE DRIVIN RACING SET	276 180	235 153
RADAR MISSION	180	153
RAGING FIGHTER RAMPART	270	230
RC PRO AM, F1 RACE & POUCH	276 276	235
REN & STIMPY 2 HAPPY HAPPY JOY REN & STIMPY SHOW	276	235
RESCUE BLOBETTE ROBIN HOOD	180	153
ROBOCOP 2	250	213
ROCKY & BULLWINKLE ROGER CLEMENS MVP BASEBALL	180 276	153
ROGER RABBIT ROKMAN WORLD 3	180	153
ROP RANK TENNIS	190	162
SOCCER (JAP) SOCCER MANIA	180	153
SOLAR STRIKER SPEED BALL 2	210	179
SPEEDY GONZALES	270	230
SPIDERMAN 2	210	179
SPIDERMAN 3 SPIDERMAN/X-MEN REVENGE	270 270	230
SPORTS ILLUSTRATED FOOT/BASE	276	235
SPOT : THE COOL ADVENTURE SPY VS SPY	270 180	230
SOLIABE DEAL POKER	170	145
STAR TREK STAR TREK 2	180	153
STAR TREK: THE NEXT GENERATION	270	230
STAR WARS STARHAWK	276 250	235
SUMO FIGHTER SUPER DODGEBALL	180	153
SUPER MARIO	180	153
SUPER MARIO 2 SUPER MARIO LAND	276	235
SUPER MARIO LAND 2 SUPER OFF ROAD	276	235
SUPER RC PRO AM	210	179
SUPER STRIKE EAGLE SWAMP THING	270 180	230 153
SWORD OF HOPE	250	213
TALE SPIN TENNIS	180	153
TERMINATOR 2(ARCADE) TERMINATOR 2, JUDGEMENT DAY	180	153
TETRIS	210	179
THE FLASH THE FLINTSTONES	276	235
THE HUMANS	270	230
THE HUNT FOR RED OCTOBER THE NEW CHESSMASTER	270	230
THE SIMPSONS: BART/THE BEANST THE SIMPSONS ESCAPE	270 270	230
TINY TOONS	230	196
TINY TOONS ADVENT.: BABS BIG TITUS THE FOX	260 270	221
	276 270	235
TMNT 2 : BACK FROM THE SEWERS TOM & JERRY : FRANTIC ANTICS		لألاعا
TOM & JERRY : FRANTIC ANTICS TOM AND JERRY	260	221
TOM & JERRY : FRANTIC ANTICS TOM AND JERRY TOP GUN TOP GUN : GUTS & GLORY	260 180 270	153
TOM & JERRY : FRANTIC ANTICS TOM AND JERRY TOP GUN TOP GUN : GUTS & GLORY	180 270 190	153 230 162
TOM & JERRY: FRANTIC ANTICS TOM AND JERRY TOP GUN TOP GUN: GUTS & GLORY TOP RANK TENNIS TOP RANK TENNIS TOXIC CRUSADER	180 270 190 210 180	153 230 162 179 153
TOM & JERRY: FRANTIC ANTICS TOM AND JERRY TOP GUN TOP GUN: GUTS & GLORY TOP RANK TENNIS TOP RANK TENNIS TOXIC CRUSADER TRACK R FIELD	180 270 190 210	153 230 162 179 153 153
TOM & JERRY: FRANTIC ANTICS TOM AND JERRY TOP GUN TOP GUN; GUTS & GLORY TOP RANK TENNIS TOP RANK TENNIS TOXIC CRUSADER TRACK N FIELD TRACK N FIELD TROLLS IN CRAZYLAND TUMBLEPOP	180 270 190 210 180 180 260 250	153 230 162 179 153 153 221 213
TOM & JERRY : FRANTIC ANTICS TOM AND JERRY TOP GUN TOP GUN : GUTS & GLORY TOP RANK TENNIS TOP RANK TENNIS TOXIC CRUSADER TRACK N FIELD	180 270 190 210 180 180 260 250 180	153 230 162 179 153 153 221 213 153
TOM A JERRY: FRANTIC ANTICS TOM AND JERRY TOP GUN TOP GUN: GUTS & GLORY TOP FANK TENNIS TOXIC CRUSADER TOXIC CRUSADER TOXIC CRUSADER TOLIS IN GRAZYLAND TUMBLEPOP TUMBLEPOP TURN B BURN TURNICAN TURNICAN TURNICAN TURNICAN	180 270 190 210 180 180 260 250 180 250 180	153 230 162 179 153 153 221 213 153 213
TOM A JERRY: FRANTIC ANTICS TOM AND JERRY TOP GUN TOP GUN: GUTS & GLORY TOP GANK TENNIS TOP FANK TENNIS TOXIC CRUSADER TRACK N FIELD TROLLS IN CRAZYLAND TUMBLEPOP TURN & BURN TURNICAN	180 270 190 210 180 180 260 250 180 250	153 230 162 179 153 153 221 213 153 213 153 235
TOM A JERRY: FRANTIC ANTICS TOM AND JERRY TOP GUN TOP GUN: GUTS & GLORY TOP GUN: GUTS & GLORY TOP FANK TENNIS TOXIC CRUSADER TRACK N FIELD TROCKS IN CRAZYLAND TUMBLEPOP TURN & BURN TURNICAN TURNICAN TURNICAN TURNICAN TURNICAN TURNICAN TURNICAS NINLA 1 TURNICAN TURTLES NINLA 2 ULTHA GULFE LITTA	180 270 190 210 180 260 250 180 250 180 180 276 260	153 230 162 179 153 153 221 213 153 235 235 221
TOM A JERRY: FRANTIC ANTICS TOM AND JERRY TOP GUN. TOP GUN. GUTS & GLORY TOP FANK TENNIS TOXIC GRUSADER TRACK N FENNIS TOXIC GRUSADER TRACK N FELL TURNICA	180 270 190 210 180 260 250 180 250 180 276 260 270 270	153 230 162 179 153 153 221 213 153 235 221 230 230
TOM A JERRY: FRANTIC ANTICS TOM AND JERRY TOP GUN. TOP GUN. GUTS & GLORY TOP FANK TENNIS TOXIC GRUSADER TRACK N FENNIS TOXIC GRUSADER TRACK N FELL TURNICA	180 270 190 210 180 260 250 180 250 180 276 260 270 270 270	153 230 162 179 153 153 221 213 153 235 221 230 230 230
TOM A JERRY: FRANTIC ANTICS TOM AND JERRY TOP GUN TOP GUN TOP GUN TOP GUN TOP GUN TOP GUN TOP FANK TENNIS TOXIC GRUSADER TRACK N FEIGH TRACK N FEIGH TRACK N FEIGH TRACK N FEIGH THOLIS IN CRAZYLAND TUMBLEPOP TURNA S BURN TURNICAS	180 270 190 210 180 180 260 250 180 250 180 276 270 270 270 250 180	153 230 162 179 153 221 213 153 213 153 225 221 230 230 230 213 153
TOM A JERRY: FRANTIC ANTICS TOM AND JERRY TOP GUN TOP GUN, GUTS & GLORY TOP GAN, GUTS & GLORY TOP FANK, TENNIS TOKE OF GUSADER	180 270 190 210 180 180 250 180 250 180 276 260 276 270 270 270 270 270 270	153 230 162 179 153 153 221 213 153 235 221 230 230 230 213 153 235 221 230 230 230 230 230 230 230 230 230 230
TOM A JERRY: FRANTIC ANTICS TOM AND JERRY TOP GUN TOP GUN: GUTS & GLORY TOP GUN: GUTS & GLORY TOP FANK TENNIS TOKIC GRUSADER TOKIC GRUSADER TOKIC GRUSADER TOKIC GRUSADER TURICA SI PELIZ TURICA SI PULIT TURI	180 270 190 210 180 260 250 180 250 180 276 260 270 270 270 270 250 250 270 270 270 270 250 270 270 270 270 270 270 270 270 270 27	153 230 162 179 153 153 221 213 153 235 221 230 230 230 230 231 230 221 179
TOM A JERRY: FRANTIC ANTICS TOM AND JERRY TOP GUN TOP GUN: GUTS & GLORY TOP GUN: GUTS & GLORY TOP GUN: GUTS & GLORY TOP FARK TENNIS TOWN TOWN TOWN TOWN TOWN TOWN TOWN TOWN	180 270 190 210 180 260 250 180 250 180 270 270 270 270 270 260 270 270 270 270 270 270 270 270 270 27	153 230 162 179 153 153 221 213 153 213 235 221 230 230 230 221 230 230 221 230 230 230 230 230 230 230 230 230 230
TOM A JUERRY: FRANTIC ANTICS TOM AND JERRY TOP GUN TOP GUN: GUTS & GLORY TOP GUN: GUTS & GLORY TOP GANK TENNIS TOP FANK TENNIS TOXIC CRUSADER TRACK N FELLS TRACK N FELLS TRACK N FELLS TRACK N FELLS TURNICA	180 270 190 210 180 260 250 180 250 180 276 260 270 270 270 270 250 270 270 270 270 270 270 280 270 270 270 270 270 270 270 270 270 27	153 230 162 179 153 153 221 213 153 213 235 221 230 230 230 221 230 230 221 230 230 230 230 230 230 230 230 230 230
TOM A JERRY: FRANTIC ANTICS TOM AND JERRY TOP GUN TOP GUN: GUTS & GLORY TOP GUN: GUTS & GLORY TOP FANK TENNIS TOXIC CRUSADER TRACK N FEIGH TRACK N FEIGH TRACK N FEIGH TRACK N FEIGH THOLIS IN CRAZYLAND TUMBLEPOP TURNA & BURN TURNES NINLA 1 TURNES NINLA 1 TURNES NINLA 1 TURNES NINLA 20,10 TURNA RUNES OF VIRTUE ULTHAR RUNES OF VIRTUE ULTHAR RUNES OF VIRTUE WERE BACX WEREL OF FORTUNE WORD ZAP WORD TRIS WORD ZAP WORD TRIS WORD LO P SOCCER WORD LO UP SOCCER WORD LO P SOCCER WORD LO THE RING WWF. SUPERSTARS WWF. SUPERSTARS WWF. SUPERSTARS WWF. SUPERSTARS	180 270 190 210 210 180 250 180 250 180 276 260 270 270 270 270 270 270 270 270 270 27	153 230 162 179 153 251 213 213 213 235 221 230 230 221 179 153 230 221 179 153 230 221 230 230 230 230 230 230 230 230 230 230
TOM A JERRY: FRANTIC ANTICS TOM AND JERRY TOP GUN TOP GUN: GUTS & GLORY TOP GUN: GUTS & GLORY TOP FANK TENNIS TOXIC CRUSADER TOXIC CRUSADER TOXIC CRUSADER TOXIC CRUSADER TURNIS TOXIC CRUSADER TURNIS TOXIC CRUSADER TURNIS TURNI	180 270 190 210 180 250 180 250 180 250 270 270 270 270 270 210 180 270 270 270 270 270 270 270 270 270 27	153 230 162 179 153 153 221 213 153 235 221 230 230 230 221 179 153 235 221 179 230 221 230 230 221 230 230 230 230 230 230 230 230 230 230



### **ACHETEZ VOS JEUX, CONSOLES ET ACCESSOIRES**

### ET PAYEZ EN QUATRE FOIS

Télephonez-nous pour les Nouveautés

ALADDIN F1 POLE POSITION SAMOURAI SHODOWN SUPER MEGAMAN SUPER EMPIRE STRIKES BACK Offre Spécial Noël

LA CONSOLE 3 DO + 1 Jeu 6360 F 1590 F par mois

DISPONIBLE ACTUELLEMENT

Nous contacter pour les titres

### EN CAS DE PAIEMENT COMPTANT - 15 %

CONTACTEZ-NOUS PAR TELEPHONE AU 83.96.16.33 (7 JOURS SUR 7) OU PAR MINITEL 3615 COMPARACTIF POUR CONSULTER LE CATALOGUE

A retourner à PLAYER GA	ME - BP 116 - 54003 NANCY Céd	lex
Nom - Prénom :	COMMANDE	
Code Postal : Ville :	Standard: EU 🗆 JAP 🗆	
MODE DE REGLEMENT	Je joue sur: SUPER NINTENDO □	G
PAIEMENT 4 FOIS ☐ PAIEMENT COMPTANT ☐	SUPER NES	G
□ CB N°// Expire:/_	SUPER FAMICOM	M
Signature  ☐ Chèque(s)	MEGA CD □	N
☐ Prélèvement		974
J'autorise la Société AHS/PLAYER GAME à effectuer 4 prélèvements à 30 jours d'intervalle pour une somme totale de, F (frais de port inclus).	CONSOLES ET JEUX	
$1^{\text{er}}$ prélèvement, F + 30 F $\square$ + 60 F $\square$		
2ème prélèvement, F Signature obligatoire		
3 <sup>ème</sup> prélèvement, F 4 <sup>ème</sup> prélèvement, F		
Nom et Adresse de l'Etablissement teneur du compte		
	TOTAL	
Désignation du compte à débiter  Code Banque Code Guichet N° du Compte Clé	FRAIS DE PORT : - JEUX 30 F - CONSOLE 6	0 F
		_

	<u>C</u>	COMMAN	<u>DE</u>		
Standard:	EU 🗆	JAP		US [	
Je joue sur :	SUPER NIN	NTENDO		GAME B	oy 🗆
	SUPER NE	S		GAME G	EAR 🗆
	SUPER FAI	MICOM		MEGA D	RIVE 🗆
	MEGA CD			NEO GE	o 🗆
					Jan S
	CONSOLES	ET JEUX	K		PRIX
		Time Cycle			
	TOT	AL			
FRAIS	DE PORT :	- JEUX 30 - CONSO		F	
	TOTAL A	PAYER			

### Reportage · Reportage · Reportage · Repo

# ROTYPE

Is n'ont rien compris! C'est la troisième fois qu'ils passent à l'attaque, et c'est la troisième fois qu'ils vont se prendre une pâtée! Qui ça, ils? Mais les généraux de l'empire Bydo, bien sûr! Ces abominables extraterrestres n'ont de cesse de conquérir la Terre grâce à leurs armées de créatures bioniques et autres cyborgs en mal de car-





nage. Cette fois-ci, ils ont bien préparé leur coup, les bougres! Ils ont amassé une telle puissance offensive qu'ils ont réussi à annihiler les forces terrestres en huit cents secondes (je n'invente rien: c'est dans le scénario japonais!). Mais heureusement, le prototype secret d'une nouvelle version de l'intercepteur de l'armée, le R-90, a été épargné par l'attaque! Ce bolide va vous permettre d'aller, une fois encore, décimer les forces bydoïtes (à moins que ce ne soit les forces bydoènnes, ou bydonnantes). Après cette petite partie de plaisir, il ne vous restera plus qu'à aller détruire le vaisseau amiral de l'empire Bydo. C'est également la troisième fois que ces pauvres Bydoniens (ou Bydoïtes, à moins que ce ne soit des Bydes tout court!) le reconstruisent car, à chaque épisode, vous vous empressez de le transformer en pièces détachées. Cette fois-ci, il est plus redoutable que jamais et répond au nom de code de "Mother Bydo".

### **UNE VERSION D'AVANCE!**

Pour les deux autres épisodes, les cartouches SFC étaient des adaptations fidèles des jeux d'arcade correspondants. Mais devant le succès de la série sur la 16 bits de Nintendo, Irem a décidé de créer un troisième volet à la saga, qui n'existe pas en Coin-up. Pour une fois, les consoles sont en avance sur les jeux d'arcade!





Non, vous ne rêvez pas. Vous ne l'avez pas encore vu en arcade et voilà qu'il arrive en force sur Super Nintendo!





Les modifications apportées à votre vaisseau sont légères, mais l'apport de nouvelles capsules ne passe pas inaperçu.





Au cœur du niveau
Dimension
Catapult, les
zooms et autres
rotations sont
monnaie
courante. "Fasten
seat belt."





Pourquoi "Acid Creature"? Vous naviguez dans les entrailles de la bête et il vous faudra en permanence prendre garde à son sang acide qui goutte de partout.





Descente aux enfers? Non, Heavy Metal Corridor. Ce niveau porte bien son nom, car sa musique est de la veine des meilleurs morceaux de trash.





Ce vaisseau doit impérativement être détruit: c'est lui qui pourra vous fournir un module protecteur.

### rtage · Reportage · Reportage · Reportage

### LE R-900, CHASSEUR PAS BYDON!

En vous donnant un R-900, on ne s'est pas moqué de vous: c'est la crème des appareils! Par rapport à l'ancienne version que vous pilotiez dans le deuxième épisode, il a connu pas mal d'améliorations.



Le mode Hyper Drive. Une fois que vous avez chargé deux fois votre super-tir, il vous permet de tirer plusieurs salves de belle taille.





Il existe trois sortes de module: la Round Force, la Shadoz Force et la Cyclone Force. Chacun d'entre eux possède trois niveaux de puissance de tir, qui s'accroissent grâce à des capsules que le joueur doit collecter.



Le mode Normal. Il vous permet, comme dans les épisodes précédents, de bénéficier d'un super-tir en maintenant appuyé le bouton de tir pendant quelques secondes. Attendez que la barre se remplisse deux fois pour en obtenir un autre encore plus puissant.

Le module de la Force, auquel R-Type doit une partie de son succès, a initialement pour objet de protéger le R-90 des projectiles de l'adversaire. Il peut, en outre, se séparer du vaisseau pour se lancer de façon autonome à l'attaque de l'adversaire, ou être rappelé en protection rapprochée.

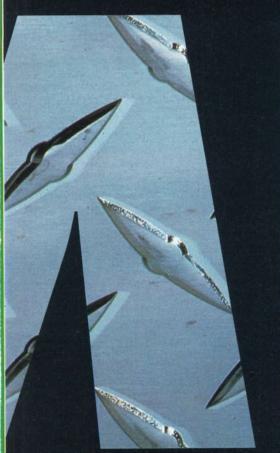




Manettes sans fil haute performance DUAL TURBO. L'arme absolue qui libère votre score. Maintenant, vous n'avez plus aucune limite!

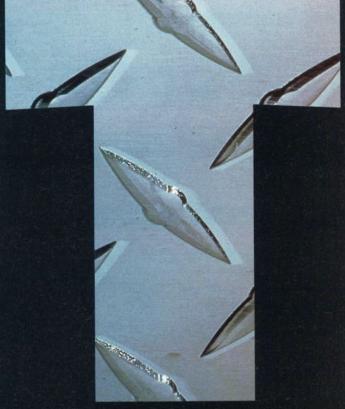
- Manettes et récepteur infrarouge pour Mégadrive, Méga CD ou Super NES.
- Turbo indépendant à deux vitesses pour tous les boutons.











- Ralenti et tir automatique.
- Arrêt automatique.
- Précision jusqu'à 8 mètres de votre console.
- Possibilité de jouer à deux.

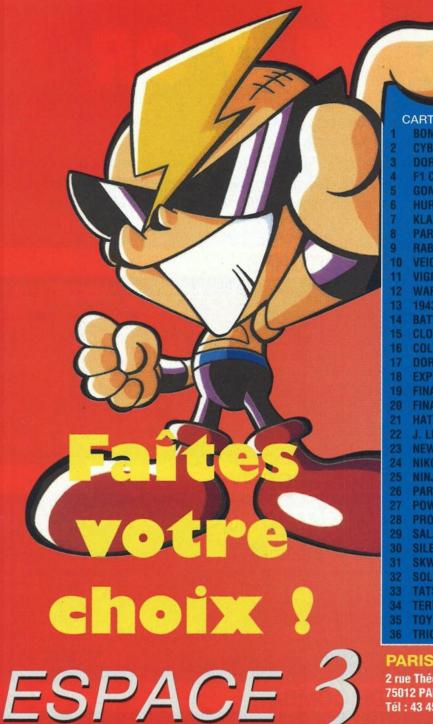


entertainment, inc

Acclaim® & Dual Turbo™ are a trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. ®1993 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System and the official seals are registered trademarks of Nintendo of America Inc. ®1991 Nintendo of America Inc. Sega and Genesis are trademarks of Sega Enterprises. Ltd Dual Turbo Remote System for SNES® and Genesis™ sold separatly.



# OFFRE SPECIALE:



		Abstract .			
	PRIX (en FF)			RIX (en FF)	
CARTOLIOUE		37	TV SPORT BASKET TV SPORT HOCKEY	249	
CARTOUCHE  1 BOMBER MAN  2 CYBER CORE  3 DORAMON  4 F1 CIRCUS  5 GOMOLA SPEED  6 HURRICANE  7 KLAX  8 PARANOÏA  9 RABIO LEPUS  10 VEIGUES  11 VIGILANTE  12 WAREHOUSE GUY  13 1943	-	38	TV SPORT HOCKEY	249	
1 BOMBER MAN	99	39	BALLISTIX POWER TENNIS	99	
2 CYBER CORE	69	40	POWER TENNIS	299	
3 DORAMON	99	41	STREET FIGHTER II ZERO 4 CHAMP	499	
4 F1 CIRCUS	149	42	ZERO 4 CHAMP	99	
5 GOMOLA SPEED	69		CD		
6 HURRICANE	129	43	CYBER CITY OEDO	149	
7 KLAX	69	44	HELLFIRE LDIS POMPING WORLD ROAD SPIRITS SPRIGGAN	129	
8 PARANOÏA	69	45	LDIS	99	
9 RABIO LEPUS	69	46	POMPING WORLD	129	
10 VEIGUES	99	47	ROAD SPIRITS	129	
11 VIGILANTE	149	48	SPRIGGAN	129	
12 WAREHOUSE GUY	129		CDS BABY JO BONANZA BROS BUILDER LAND COTTON DOUBLE O		
13 1943	149	49	BABY JO	129	
14 BATTLE LODE RUNNER	149	50	BONANZA BROS	99	
15 CLOUD MASTER 16 COLUMNS	99	51	BUILDER LAND	129	
16 COLUMNS		52	COTTON	129	
17 DORAMON NOBITA	129	53	DOUBLE 0	129	
18 EXPLORER Mr DON	129	54	DONGEON EXPLORER	149	
19 FINAL MATCH TENNIS	249	55	FORGOTTEN WORLD		
20 FINAL SOLDIER 21 HATRIS	199	56	HORROR STORY		
		57	PC KID ROCKABILLY	349	
22 J. LEAGUE STRICKER	149	58	JIM POWER LEMMINGS STAR MOBILE STAR PARODIER SUPER BROTHERS	149	
23 NEW ADVENTURE ISLAND	199	59	LEMMINGS	199	
24 NIKO NIKO 25 NINJA GAIDEN	149	60	STAR MOBILE	149	
25 NINJA GAIDEN	249	61	STAR PARODIER	149	
ZO PARASUL STAM Z	199	62	SUPER BROTHERS	149	
27 POWER SPORTS	249	63	SUPER PRO BASEBAL SUPER RAÏDEN	L 149	
28 PRO WRESTLING 29 SALAMANDER	199	64	SUPER RAÏDEN	199	
29 SALAMANDER	149	65	TECMO WORLD CUP	199	
30 SILENT DEBUGGERS	199	66	TEDDA EDDMINIC	1/10	
31 SKWEEK	149	67	DAVIS CUP	149	
32 SOLDIER BLADE	149	68	DAVIS CUP KICK BOXING TRAVEL EPLE DONGEON MASTER GRADIUS II	149	
33 TATSUJIN	249	69	TRAVEL EPLE	149	
34 TERRA CRESTA II	199	70	DONGEON MASTER	299	
35 TOY SHOP BOYS	99	71	GRADIUS II	299	
31 SKWEEK 32 SOLDIER BLADE 33 TATSUJIN 34 TERRA CRESTA II 35 TOY SHOP BOYS 36 TRICKY	199	72	RAINBOW ISLAND	299	
PARIS LILLE STRASBOURG					

2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS

4 rue Faidherbe Tél: 20 55 67 43

44 rue de Béthune Tél: 20 57 84 82

6 rue de Noyer Tél: 88 22 23 21 DOUAL

39 rue Saint-Jacques Tél: 27 97 07 71

### BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

JEUX	PRIX		
Frais de port 25 Frs.			
TOTAL A PAYER			

Age : .......... Téléphone : ................Signature (signature des parents pour les mineurs)

\* CEE, DOM-TOM:

Frais de port : 40 Frs

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue N°......

Les chèques doivent êtres libellées à l'ordre de ESPACE 3 VPC.

Date de validité : ....../...... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

C+27 Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

# ÉVÉNEMENT

# GNSOLES D'OR

C'était le 26 novembre sur France 3... Trois heures d'antenne pour la plus fabuleuse Nuit des Jeux Vidéo, du jamais vu pour la remise des Consoles+ d'Or! Après 365 jours de test et des nuits entières de délibération, l'équipe de votre mag' préféré a hissé sur le podium les douze méga-hyper-supra-hits de l'année, ceux qui resteront à jamais gravés dans vos mémoires, ceux qui pourront encore affirmer avec fierté, dans des décennies: "Moi, j'ai été Consoles+ d'Or!" Et les gagnants sont...

### **MEILLEUR JEU D'AVENTURES**

### Landstalker

CLIMAX / SEGA FRANCE MEGADRIVE

Meilleur jeu d'aventures et, peut-être bien, meilleur jeu tout court sur Megadrive. L'aventure est bourrée de rebondissements. Les labyrinthes vous tiendront en haleine des heures durant, et la réalisation globale est d'un très bon niveau. Ce jeu conviendra à chacun d'entre vous et, même si certains passages sont un peu difficiles, on y revient avec plaisir.

2° Jurassic Park OCEAN / ECUDIS SUPER NINTENDO 3° Shining Force SEGA / SEGA FRANCE MEGADRIVE



### **MEILLEURE SIMULATION SPORTIVE**

### FIFA International Soccer

ELECTRONIC ARTS / GUILLEMOT INTERNATIONAL MEGADRIVE

Une vision de trois quarts pour une profondeur de terrain exemplaire. Une animation de sprites qu'aucun développeur n'avait encore su exploiter avec un tel brio. Des parties frénétiques où la possibilité vous est offerte de jouer à quatre simultanément. Un jeu tout bonnement surprenant que la MD accompagne avec intelligence. Du très grand foot en perspective.

2° Eric Cantona Football Challenge

ELITE / UBI SOFT SUPER NINTENDO 3° Davis Cup Tennis
TENGEN / LORICIEL / SEGA FRANCE
MEGADRIVE

### **MEILLEUR JEU DE COMBAT**

### Street Fighter II Turbo

CAPCOM / NINTENDO FRANCE SUPER NINTENDO

Attention! La Neo Geo n'est pas entrée dans la compétition, vu son prix et celui de ses jeux. Déjà primé l'année dernière pour son SF II sur SNIN, Capcom récidive en nous offrant un jeu d'un (encore) meilleur calibre. Vous avez maintenant la possibilité de jouer à des vitesses époustou-flantes, de choisir (et de jouer) l'un des quatre boss de fin, et, pour couronner le tout, de nouveaux coups sont mis à votre disposition pour certains des combattants. Si Capcom a la bonne idée de nous adapter Super Street Fighter sur console, j'ai comme l'impression que le match est déjà joué pour l'année prochaine.

### 2° Street Fighter II'

CAPCOM / SEGĂ FRANCE MEGADRIVE CAPCOM / GUILLEMOT INTERNATIONAL PC ENGINE

### 3° Mortal Kombat

ACCLAIM MEGADRIVE / SUPER NINTENDO



### MEILLEURE SIMULATION DE COURSE AUTOMOBILE

### F1 Pole Position

HUMAN / UBI SOFT SUPER NINTENDO

Tous les connaisseurs voient dans ce titre l'une des meilleures simulations de F1 qui aient jamais vu le jour. Tout y est: du nom des pilotes et des écuries (1992) aux précieux réglages d'avant course en passant par les qualifications départ lancé, rien n'a été oublié. Le réalisme est saisissant et le jeu mérite sans conteste la pole position.



2° Formula One World Championship

DOMARK / SEGA FRANCE **MEGADRIVE** 

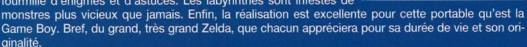
3° Nigel Mansell's World Championship Racing GREMLIN / NINTENDO FRANCE SUPER NINTENDO

### **MEILLEUR JEU SUR PORTABLE**

### The Legend of Zelda: Links Awakening NINTENDO / NINTENDO FRANCE

**GAME BOY** 

Zelda l'enchanteresse... Qui aurait été assez goujat pour ne pas la classer parmi les meilleures? Les textes sont en français. L'aventure fourmille d'éniames et d'astuces. Les labyrinthes sont infestés de



2° Mystic Quest

SQUARE SOFT / NINTENDO FRANCE **GAME BOY** 

### 3º Lemmings

SEGA / PSYGNOSIS / ECUDIS / ATARI / OCEAN GAME GEAR / GAME BOY / LYNX

### **MEILLEUR JEU DE PLATES-FORMES**

### Mr Nutz

OCEAN / ECUDIS SUPER NINTENDO

Jamais graphismes n'ont été si soignés sur SNIN. Les décors regorgent de couleurs (et de passages secrets à l'occasion!) et de vies. Les ennemis sont d'une originalité et d'une variété notable. Et la partie platesformes a été savamment conçue pour que chacun puisse y trouver son compte. Nutz est l'un des softs les plus accrocheurs pour la Super Nintendo... A vos noisettes!



2° James Pond 3 Opération Starfish

ELECTRONIC ARTS / GUILLEMOT INTERNATIONAL **MEGADRIVE** 

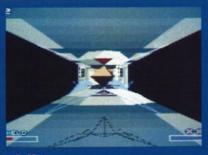
### 3° Tiny Toon Adventures **Buster Buts Loose!**

KONAMI / BANDAI FRANCE SUPER NINTENDO

### **MEILLEURE ANIMATION**

SUPER NINTENDO

Bénéficiant d'un chip communément appelé le Super FX, Starwing nous démontre que nos consoles peuvent encore lutter face à des machines surpuissantes telles que la Jaguar ou la 3DO. Révolutionnaire, voilà ce qu'est l'animation de Starwing. De la pseudo-3D calculée filant à une telle vitesse, nous n'avions encore jamais vu ça sur une 16 bits!



### 2° Flashback

DELPHINE / U.S. GOLD / SEGA FRANCE **MEGADRIVE** 

### 3° Aladdin

VIRGIN / DISNEY SOFTWARE / SEGA FRANCE **MEGADRIVE** 

### GEMU OTAKU LE FANA DU JEU

54, rue Sainte-Anne **75002 PARIS** 

M° Pyramides ou 4 Septembre Tel: 16 (1) 42.96.00.67.

Fax: 16 (1) 42.74.33.49.

**NEO GEO** Console neuve + WH2 3490 1990 Console occasion 790 Ninia Commando World Heroes 890 Art of Fighting 990 750 Soccer Brawl 890 King of the monsters 2 Nam - 1975 399 **Burning Fight** 449 1290 View Point Robot Army 750 1590 Samouraï Spirit Fatal Fury Special Tel

### SUPER FAMICOM

Console US / JAP	Tel
Batman returns	350
	350
	350
Sonic Blastman	350
Ranma 1/2 II	490
Ranma 1/2 III	Tel
Dragon Ball Z. Action game	450
Dragon Ball Z II Act. game Mario All Star	Tel
Mario All Star	450
Cool Spot	520
World Heroes	550
Sailor Moon	665
Secret of mana	490
Rock'n Roll Racing	520
Suzuka 8 Hour	Tel
Art of Fighting	649
Goemon Fight II	649
Bastar	Tel
Actraiser II	670
Sengoku	630
Makros (Roboteck)	679
Miracle Girl	Tel
Blues Brothers	349
Mega Man X	Tel
Empire Strike Back	Tel
Fatal Futy II	Tel
Aladdin	550

### OCCASION - ECHANGE Nombreux titres de 199 à 370 F

Vente par correspondance: Nous expédions votre commande le jour même de votre appel

Produits dérivés de mangas : posters, ramicards, figurines en résine ...

Heures d'ouverture: Lundi à Samedi de 14h30 à 18h30 Merc, et Samedi de 11h30 à 12h30

# ÉVÉNEMENT

### LE JEU LE PLUS FUN

### Super Bomberman HUDSON SOFT / SONY ELECTRONIC PUBLISHING Ltd

SUPER NINTENDO

Super Bombing Party sur Super Nintendo... D'ici à quelques semaines, vous pourrez être en possession du quadrupleur de Hudson Soft et ainsi jouer à quatre sur ce jeu qui reste l'un des plus fun du moment. Le principe est simple: vous êtes dans un labyrinthe, et vous devez détruire tous vos compagnons de jeu grâce aux déflagrations des bombes que vous posez à tout va. Ce concept a déjà fait ses preuves sur PCE (nous en sommes déjà au troisième du nom!) et est en passe de les faire sur SNIN.

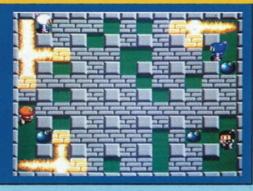
### 2° Bomberman '94

HUDSON SOFT / GUILLEMOT INTERNATIONAL PC ENGINE

3º Tetris 2 + Bombliss

**BULLET PROOF SOFTWARE** 

SUPER NINTENDO



### **MEILLEUR SHOOT-THEM-UP**

### Starwing

NINTENDO / NINTENDO FRANCE SUPER NINTENDO

Outre son animation, Starwing est aussi l'un des jeux les plus palpitants de la Super Nintendo. L'action est constamment soutenue et le nombre de surprises à la seconde est tout bonnement incalculable. Attention, les paddles: Starwing ne vous laissera pas souffler un instant!

### 2° Pop'n Twin Bee

KONAMI / BANDAI FRANCE SUPER NINTENDO

### 3° Lords of Thunder

HUDSON SOFT / GUILLEMOT INTERNATIONAL PC ENGINE CD-ROM

### LES MEILLEURS GRAPHISMES

### **Aladdin**

DISNEY SOFTWARE / SEGA FRANCE

Les graphistes de chez Disney s'en sont donné à cœur joie. En plus des postures plaisantes et variées de notre voleur, un soin tout particulier a été apporté à la réalisation des ennemis et des décors. Jamais pixels n'avaient été mieux mis à l'honneur que dans cette partie. Consoles+ s'est frotté la lampe pendant tout le mois d'octobre. Du génie!

2° Pop'n Twin Bee KONAMI / BANDAI FRANCE SUPER NINTENDO

3° Mr Nutz OCEAN / ECUDIS SUPER NINTENDO



### **CONSOLES+ D'OR DE TÉLÉ POCHE**

### Ecco the Dolphin

Jamais console n'a aussi bien porté Ecco que le MCD. Les musiques sont transcendantes, les bruitages étonnants de réalisme et l'animation du dauphin spectaculaire. De plus, cinq nouveaux niveaux (par rapport à la version MD) ont ici vu le jour... Et je ne vous parle pas des séquences vidéo dans la librairie d'Atlantis. Un jeu tel que même votre môman (si rétive, habituellement, à la pratique du jeu vidéo) y jettera un œil attendri (voire envieux). Un chef-d'œuvre!



### **CONSOLES+ D'OR DE MICRO KID'S**

### ortal Kombat

MEGADRIVE / SUPER NINTENDO

Le match fut serré. Aladdin et Street Fighter II' étaient bien placés... Un dernier virage, l'ultime ligne droite, voilà le podium, que dis-je, le ring, qui apparaît... Ouiiiiiii! C'est finalement Mortal Kombat qui l'emporte sur Super Nintendo et Megadrive! Les 1 000 correspondants du Top Jeu Vidéo de Micro Kid's ont élu ce douzième Consoles+ d'Or! Merci à eux.



# SEGA OUVRE UNE NOUVELLE BOUCHERIE SUR MEGADRIVE.





C'EST PLUS FORT QUE TOI

# **WORK IN PROGRESS**

"A llo? Bonjour, patron! Infogrames prépare un nouveau jeu? Les Schtroumpfs? Faire un dossier? [...] O.K.! Reçu cinq sur cinq. Je contacte mon équipe et je vous fais parvenir les éléments au plus tard mardi matin. Over."

"Mes amis, j'ai à nouveau besoin de vous. La société Infogrames a entrepris l'élaboration d'un nouveau soft sur Super Nintendo, Game Boy et NES. Le boss veut un dossier, il me faut des infos le plus rapidement possible. Mais laissez-moi d'abord vous présenter le petit nouveau que j'ai engagé. Il s'appelle Marek, ex-terroriste et ex-espion polonais, il saura très facilement neutraliser les différents systèmes d'alarme. Nous savons, de source sûre, qu'Infogrames possède ce qui se fait de mieux en matière de système de protection. C'est aussi Marek qui s'occupera des vigiles qui gardent l'entrée des labos de developpement. Pour les dobermans, c'est à toi, Mister X, de t'en charger. Voilà comment nous allons opérer: Mister X, tu te pointes à l'entrée, avec les faux papiers, et tu prétendras postuler à un emploi d'agent de sécurité. Pendant ce temps-là. Marek, tu gares la moto derrière et tu t'introduis sur le site en sautant le mur. Je serai avec toi. Cela ne doit pas nous prendre plus de 20 minutes. Voici le plan du site. C'est ici que les programmeurs développent le jeu. [...]

### LE MONDE DES SCHTROUMPFS

Vous les connaissez tous... Les Schtroumpfs sont de petits êtres bleus qui sont toujours heureux. Ils vivent dans un monde magique, mystérieux, médiéval. Pas de pollution, de technologie moderne, d'autoroutes... Le village schtroumpf est situé au plus profond de la forêt, près d'un petit lac, à proximité de la rivière qui se jette dedans. Au centre de ce village où toutes les maisons sont construites en forme de champignon on trouve la place, lieu des assemblées. Et comme les Schtroumpfs adorent jouer la comédie, ils ont également construit un théâtre.

Inutile de le chercher, le village est impossible à trouver, sauf si un Schtroumpf vous y amène. Mais vous n'arriverez jamais, plus tard, à retrouver le chemin.

Dans leur monde, ils peuvent se trouver confrontés à des créatures fantastiques: des dragons, des géants, des gnomes mais aussi des êtres humains, comme Gargamel. Ce dernier est l'ennemi juré des Schtroumpfs. Accompagné de son chat Azraël, il passe sa vie à les pourchasser.

Les graphistes ont essayé de reproduire au mieux cette carte pour le ieu. En voici un croquis très réussi, avec quelques modifications.

# LES SCHT

### Rapport confidentiel

15 h 00 Arrivée sur les lieux. Repérages.

15 h 05 Neutralisation des chiens et des vigiles.

15 h 10 Mister X s'introduit dans le hall. Marek et moi escaladons le mur de derrière.

15 h 12 Alarmes désactivées.

Diffusion du gaz soporifique.

15 h 15/15 h 25

Contrôle du personnel. Le gaz a fait son effet et toute violence a pu être évitée. Réanimation de Yannick Turbé et de Frédéric Jay, les programmeurs, pour interrogatoire. Réanimation des graphistes, Nicolas Pothier, Xavier Chon, Jean-Marc Torroella et Jérome Guery, qui collaborent sans faire de difficulté.

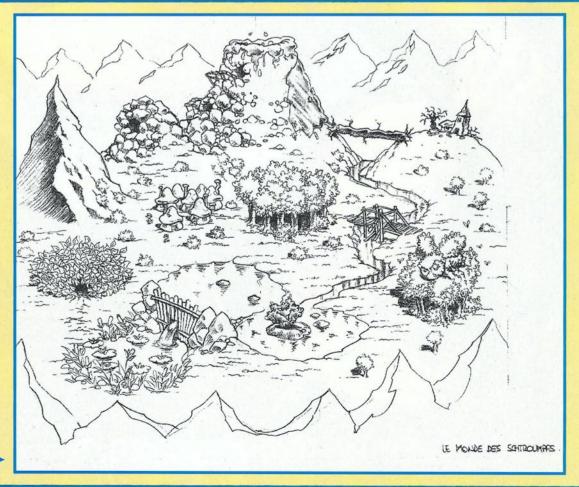
Interrogatoire difficile de Frédéric Mentzen, le musicien (vos instructions étaient claires: récupérer TOUTES les informations. Aussi, sur mon ordre, Marek a dû intervenir à plusieurs reprises pour rendre l'homme plus coopératif).

18 h 00 Départ.

"Allo, patron? Une réussite à 100%, je vous fais parvenir les résultats de la mission en pièces annexes. Ma nouvelle recrue s'est montrée efficace. Marek a prouvé qu'il pouvait réagir schtroumpfement vite. [...]

Oui, patron, je sais, j'ai besoin de vacances..."

Sam

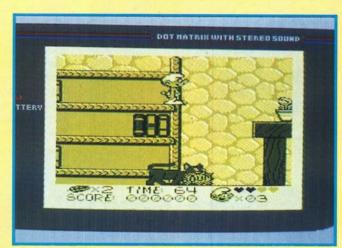


# ROUMPIS

# WORK IN PROGRESS

# UNE VERSION POUR LA GAME BOY



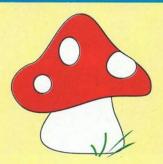


Comme pour Astérix, Infogrames a également prévu une version pour la Game Boy et une pour la NES. La version sur Game Boy vient d'être approuvée par Nintendo, et devrait donc être disponible dès le début de 1994. La version sur NES, quant à elle, débarquera sur nos écrans un peu plus tard. D'après les résultats de notre enquête très secrète, le sprite du Schtroumpf semble avoir été très bien réalisé.





Voici la carte du monde des Schtroumpfs vu par Peyo, le créateur de la BD.



### OCCASION NEUF IMPORT

PRIX NOEL

# JMB KIDS

8 PLACE RENOUX, 63000 CLERMONT- FERRAND

### ACHAT / VENTE ECHANGE Tel 73-92-08-19

### **MEGADRIVE**

Rocket knight 360 280
FIFA int. soccer 395 Tel.
Landstalker 375 Tel.
Asterix 350 Tel.
James pond III 390 Tel.

### **GAME GEAR**

Asterix 249 Tel.
Mortal Kombat 259 Tel.
Worl cup soccer 249 180
Jurassic Park 249 Tel.

### **IMPORT**

Bastar (SF) Tel.
Dragon Ball Z III (SF) Tel.
Art of fighting (SF) 590
Metal Max 2 (SF) Tel.
Final Fantasy V (SF) Tel.
Fatal Fury 2 (SF) Tel.

### **ECHANGE**

SUPER! échange tes jeux SEGA et Nintendo. téléphone au (16).73.92.08.19

### S. NINTENDO

NEUF / OCCAS

Might and Magic 2 480 Tel.

F1 Pole position 480 Tel.

Blanco w.c. Rugby 410 Tel.

Jurassic Park 480 Tel

Mr Nuts 390 Tel

### **GAME BOY**

NEUF / OCCAS
F1 Pole Position. 249 Tel.
Speedy Gonzales 249 Tel.
Zelda Tel.
Jurassic park 249 Tel.

BON DE COMMANDE à retourner à JMB KIDS, 8 Pl. Renoux, 63000 Clermont-Ferrand

Qté	TITRE	ET CONSO	LE				PRIX
			FR	AIS DE PORT	(+ 30 F)	TOTAL	
RESSE	:						
régle pa C.B.		CHEQUE		MANDAT		DATE EX	P. L
			Signatu	ire (parents po	ur mineurs	):	

# **WORK IN PROGRESS**

# LA VERSION SUPER NINTENDO

Le premier niveau: le village des Schtroumpfs. Et, à votre avis, qui croiserezvous dans ce village? D'autres Schtroumpfs! Etonnant, non?



Cette version risque d'être un très grand jeu de plates-formes. Dix-huit mondes sont prévus pour le moment, et personne ne sait encore ce que nous réservent les programmeurs. Chacun des niveaux est, bien entendu, différent des autres. Sur le plan technique, tout laisse à penser que l'équipe a mis le paquet. Graphiquement, le jeu sera bien entendu plus riche qu'Astérix, et comprendra des effets très sympa, notamment dans le niveau où vous aurez droit à la scène de la luge. Et les boss seront gros, très gros: du sprite géant en perspective. Pour vous donner une idée, ils sont aux sprites normaux ce qu'est Gargamel à un Schtroumpf! Les ennemis devraient être variés (plus d'une cinquantaine), comme la mouche Bzz, les Schtroumpfs noirs, le cracoucasse, Azraël... Le jeu sera traduit en quatre langues. Trois niveaux de difficulté seront proposés et vous pourrez choisir votre personnage parmi plusieurs. Musicalement, vous retrouverez le thème original des Schtroumpfs.





Un petit tour en forêt n'a jamais fait de mal à personne. Mais attention, petit Schtroumpf, dans la version définitive du jeu, il devrait y avoir beaucoup d'ennemis.

Une petite visite près du lac, non loin du village.



La luge. C'est dans ce niveau que vous aurez droit à des effets classieux, tels des décors en projection 3D.



Et voili, voilou la rivière.



Allons faire un tour chez Gargamel. Ont déjà disparu: le Schtroumpf à lunettes, le Schtroumpf farceur, le Schtroumpf gourmand et... la Schtroumpfette. C'est sans doute un coup de Gargamel.







Sur SNES et bientôt disponible sur Game Boy™



COOL!

LICENSED BY

TO SPOT



Virgin

# WORK IN PROGRESS

# PREMIÈRE ÉTAPE: LES CROQUIS

Les croquis, ah! que c'est schtroumpfement important. Ils sont une base de travail indispensable pour les graphistes. Ils sont également très importants au moment de la conception des niveaux, car ils permettent de donner une bonne idée de l'échelle et de la grandeur d'un niveau.



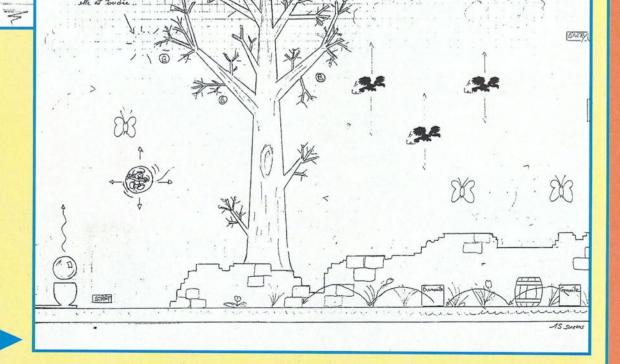
Le petit saut d'un Schtroumpf rapidement croqué. Les mouvements seront plus tard décomposés sur micro.





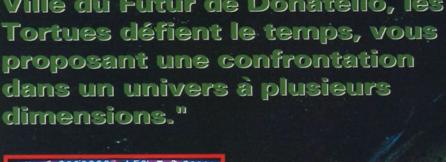


. ainsi, vous pourrez continuer à progresser dans le niveau.





Ville du Futur de Donatello, les Tortues défient le temps, vous proposant une confrontation dans un univers à plusieurs





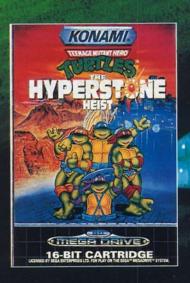






new





TEENAGE MUTANT HERO

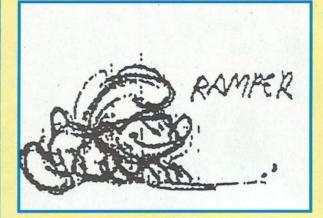




# WORK IN PROGRESS

### **PLANCHES DE SPRITES**

Comme dans tous les bons jeux de plates-formes, les personnages bénéficient d'un nombre d'animations assez important. La première étape, c'est la conception sur papier du personnage dans ses différentes positions, sous forme de croquis. Ensuite, les planches de sprites sont préparées sur ordinateur (généralement sur PC).



Voici d'abord le croquis d'un Schtroumpf qui rampe, puis celui de quelques-uns de ses mouvements décomposés.



Voici, en vrac, des croquis de mouvements de Schtroumpf: en train de vous serrer la main, en train de marcher, ou bien encore de sautiller.

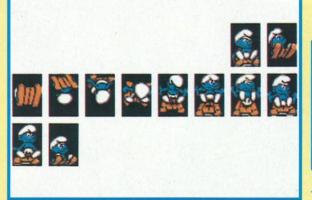




Durant la scène de a luge, votre personage schtroumpfera des sauts périlleux eges et les





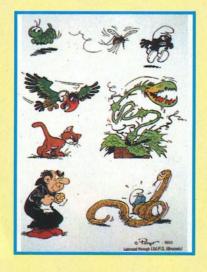


# À NOTRE REGRETTÉ PEYO

Voici quelques-unes des planches des dessins des Schtroumpfs du très regretté Peyo. Infogrames s'en est bien sûr inspiré pour nous donner un soft très fidèle à la BD. Encore une licence en or pour cette équipe!











# Ciblez juste avec F15 Strike Eagle sur Mega Drive

Mission accomplie - stop - base d'atterrissage en vue - stop - approche de 180 ° amorcée - stop - alerte - stop - Missile Air-Air en vue - fusée éclairante lancée stop - larqué - stop -

leurre largué - stop Jélicitations Lieutenant Johnson, vous avez mérité de monter en grade! Et votre simulateur

est impressionant:
6 environnements: de la Libye à l'Océan Artique
6 environnements: de la Libye à l'Océan Artique
9 niveaux de difficulté pour débutants ou pilotes chevronnés.
9 niveaux de difficulté pour débutants ou pilotes chevronnés.
9 niveaux de difficulté pour débutants ou pilotes chevronnés.
9 niveaux de difficulté pour débutants ou pilotes chevronnés.
9 niveaux de difficulté pour débutants ou pilotes chevronnés.
9 niveaux de difficulté pour débutants ou pilotes chevronnés.
9 niveaux de difficulté pour débutants ou pilotes chevronnés.
9 niveaux de difficulté pour débutants ou pilotes chevronnés.
9 niveaux de difficulté pour débutants ou pilotes chevronnés.
9 niveaux de difficulté pour débutants ou pilotes chevronnés.
9 niveaux de difficulté pour débutants ou pilotes chevronnés.
9 niveaux de difficulté pour débutants ou pilotes chevronnés.
9 niveaux de difficulté pour débutants ou pilotes chevronnés.
9 niveaux de bord impressionnant : trajectoire de vol. carte contains de la contains de la







SEGA MEGA DRIVE is a trademark owned by SEGA Entreprises, Ltd. Microprose is neither affiliated, nor a licen see of SEGA Entreprises, Ltd or any or its affiliates. SOSLUDI

36-68 68 77 C'EST FACILE, C'EST TOP!

LUDI GAMES

(F1 Pole Position.

Eric Cantona...)

# ETEZ VOI





Numéro 1



Numéro 2





Numéro 4



Numéro 5



Numéro 6





Numéro 8





Numéro 10



Numéro 11



Numéro 12



Numéro 13



Numéro 14



Numéro 15



Numéro 16



Numéro 17



Numéro 18



Numéro 19



Numéro 20



Numéro 21



Numéro 22



Numéro 23



Numéro 24



Numéro 25



Numéro 26









RETOURNEZ-NOUS LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

### BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES + A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13 rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS) Numéro Hors Série (450074) Numéro 1 (451001) Numéro 2 (451002) Numéro 3 (451003) 
Numéro 4 (451004) 
Numéro 5 (451005)

	Numéro 6 (451006)
)	Numéro 12 (451012)
	Numéro 18 (451018)
	Numéro 24 (451024)

Adresse:

Numéro 13 (451013) Numéro 19 (451019) Numéro 25 (451025)

Numéro 7 (451007)

Numéro 8 (451008) Numéro 14 (451014) Numéro 20 (451020)

Numéro 26 (451026)

Ville:

Numéro 9 (451009) Numéro 15 (451015) Numéro 21 (451021)

Prénom

Je	vous adresse	la somme de	32F pour ch	aque numéro par:

Chèque bancaire Chèque postal Nom:

Code	posici.	

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné: (une lettre suivie de sept ch

-	140111610 10 (451010)	-	140111e10 11 (451011)
	Numéro 16 (451016)		Numéro 17 (451017)
	Numéro 22 (451022)		Numéro 23 (451023)
	NI I I		
	Nombre de numé	ros:	
	(Délai d'expéditio	n · 6	semaines)
iffres)	ou de nous retourner l'étiquette		
	and the moon to to de an in a mide out		podmon do vono magazmo.

# LE PERE NOEL EST UN CON!

QU'IL VOUS OFFRE CA?

VOUS NE VOULEZ PLUS OU PIRE, LE MEME CADEAU **QUE L'ANNEE DERNIERE !...** 





# ALORS AMENEZ-LE VOUS-MEME CHEZ



EPILEPTIK, 45 BVD MURAT 75016 PARIS. TEL. : 40.71.04.04. FAX : 40.71.05.00.

METRO: MICHEL ANGE AUTEUIL/ MICHEL ANGE MOLITOR. BUS: PC 52, 123. DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H30.

# **SUPER FAMICOM / SNES**

JOYPAD PATRIOT	189 F
ADAPTATEUR	99 F
ART OF FIGHTING	589 F
DRAGONBALL Z 2	499 F
F1 CIRCUS 2	589 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	549 F
SECRET OF MANA	529 F
COOL SPOT	499 F
Mr NUTZ	TEL!

### LES ZOKAZS DU MOIS

MORTAL KOMBAT	399 F
STAR WING	299 F
AXEL AY	199 F
STREET TURBO	499 F

### MEGA CD

MEGA CD 2	1990 F
SILPHEED	499 F
PRINCE OF PERSIA (OCCAZ)	249 F

### **BON DE COMMANDE** A RETOURNER A: C+27 **EPILEPTIK**, 45 BOULEVARD MURAT 75016 PARIS

QUANTITE	PRIX
	QUARTIE

Nom: Adresse: Prenom:

Téléphone: Ville: C.P. :

Paiement:

C.B. N°:

Signature:

## **MEGADRIVE**

PRO 2	99 F
SHINOBI 3	389 F
ALADDIN	449 F
STREET FIGHTER 21	529 F
JUNGLE STRIKE	389 F
F1	389 F
MORTAL KOMBAT	449 F
ROCKET KNIGHT ADV.	389 F
JURASSIK PARK	TEL!
PACK ALADDIN	990 F
PACK STREET 2'	1190 F

### LES ZOKAZS DU MOIS

SONIC 2	129 F
FLASHBACK	249 F
CHUCK ROCK	199 F
FATAL FLIRY	299 F

### **NEO GEO**

CONSOLE (D'OCCAZ)	1890 F
SAMOURAI SHOW DOWN	1540 F
WORLD HEROES 2	1199 F
ART OF FIGHTING (D'OCCAZ)	949 F

NOUS RACHETONS VOS IEUX ET **CONSOLES: MEGADRIVE, MEGA** CD, SFC, S NES, ET GAME BOY.

Tous nos prix et offres sont révisables sans préavis dans la limite des stocks.

# SEGA - stop - SEGA - stop - SEGA - stop -

# TOE JAM AND EARL IN PANIC AT FUNKOTRON

e ne m'étendrai pas sur l'aspect délirant de ce soft, qui caractérisait déjà la première version, nos deux Funkotroniens rappeurs (ils habitent Funkotron, d'où cette appellation tordue tout à fait indépendante de notre volonté) étant devenus légendaires. Le jeu auguel vous aurez l'honneur de jouer (à deux simultanément) relève à présent de la plate-forme (non Marc, pas Blate-morphe, on n'est pas dans Lands of Lords!). Vous êtes de retour sur Funtrokon (on ne s'amuse pas à faire des mauvais jeux de mots sur les titres. Niiico, c'est indécent!) et quelques Terriens vous ont malencontreusement suivi dans votre voyage, accrochés à votre vaisseau. Le capharnaum dû à leur arrivée sur votre planète (le Terrien est un être bien indiscipliné, parfois!) n'a pas plu à Mr Lamont, qui s'est enfui dans l'hyper-dimension avec le funk énergétique (si vous saviez ce qu'est un funk énergétique, vous me remercieriez bassement de ne pas vous l'avoir dit!). Donc, mission: retrouver tous les humains, les mettre en pot et, si possible, s'éclater avec ce jeu qui risque d'être aussi excellent que... Non, impossible de comparer Toe Jam and Earl à une autre cartouche, tant son délire est original. Le test le mois prochain!



Leçon 1 (non, on ne s'amuse pas à enlever la cédille): le feu, ça brule.
Sil Sil même qu'une fois, Toe il s'est fait avoir parce qu'il n'avait pas appuyé sur le bouton qui devait l'éteindre. Na!



Leçon 2 (on a compris, pour la cédille): "dance or die" (littéralement "danse ou crève"). Mémorisez les sons

que produisent les personnages et reproduisez-les (les sons, bien entendu!).



Leçon 3 ("C'est Dille? demanda-t-il, terrifié. "Mais non, c'est Bill!"): remettez le French Kiss au goût du jour. Ben c'est vrai, quoi! Il a plein d'oxygène dans la panse, pourquoi j'en profiterais pas, moi aussi?





Leçon 4 ("Cédille, cédille... Est-ce que j'ai une gueule de cédille?"): les Terriens sur Funkotron, c'est comme la confiture dans la pizza, moins y'en a, mieux on s'porte!







Leçon 5: "Apprenez à pardonner
aux pôvres journalistes que nous
sommes..."
On a le droit
d'être un peu
fatigué, comme
tout le monde!
Ahhh... les plages
de Funkotron.



SEGA - stop - SEGA - stop - SEGA - SEGA -

# DR ROBOTNIK'S MEA BEAN MACHINE

n matière de jeux de réflexion, la ludothèque de la MD n'est pas des plus considérables. Ce nouveau jeu de Sega mettant en vedette le terrrible Robotnik pourra sans doute pallier ce manque. Pour vous donner une idée de l'intrigue (in-dis-pen-sa-ble, l'intrigue!), vous voilà plongé dans une bien curieuse histoire de haricot. En effet, le Dr Robotnik vient de mettre au point une machine intrigante (décidément!) qui transforme de petits légumes apparemment inoffensifs en terribles robots mutants, animés d'une seule passion, je vous le donne en mille, je vous le donne en cent: la destruction. Vous, vous êtes ici pour les délivrer de ce sort. Plus facile à dire qu'à faire (le jeu en solitaire est, en effet, très difficile). Vous devrez donc regrouper les haricots de même couleur par paquets ou lignes de quatre, de façon à les libérer. Et ce n'est pas aussi simple qu'il y paraît. En mode 1 joueur, vous jouerez contre un autre personnage qui, lorsqu'il arrivera à détruire deux paquets de suite, fera tomber, par exemple, une ligne complète de pierres pour bloquer votre progression. Vous devrez apprendre à utiliser vous-même cette ruse (et bien d'autres encore) si vous voulez prendre le dessus.





Non, ce n'est pas Sonic 3, juste une introduction fort sympathique qui montre Robotnik sous son meilleur jour.

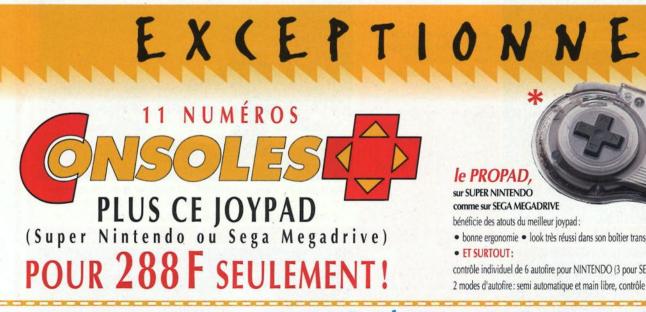


Contre l'ordinateur, le combat est très difficile. C'est simple, s'il parvient à regrouper cinq haricots identiques, il vous envoie une pierre. S'il fait à la suite deux lignes de haricots différentes. il vous en envoie six. N'hésitez pas à faire de même.



incontournable. Les décors ne changent pas, mais le fun est vraiment à la hauteur.

F25



☐ Je préfère régler par Carte Bleue 📴 dont voici le numéro : 🔲 📗

Signature:



# OFFRE D'ABONNEMENT

à retourn	ner sous enveloppe non affranchie à Co	ONSOLES + LIBRE RÉPONSE N	° 8 842 75 - 75742 PARIS CEDEX 15
OUI, je m'abonne à CONSOLES oypad suivant (dans un délai de 6 sema	+ pour un an. Je joins mon règlement de 288 aines après enregistrement de mon règlement):	BF* seulement, soit plus de 45% de re	éduction, <u>je réalise ainsi une économie de 243 F</u> . Je souhaite recevoir le <b>ADRIVE</b> (72) ou □ compatible avec la <b>SUPER NINTENDO</b> (73)
Nom :		Prénom :	
Adresse :			
Code postal :	Ville :		
e joins mon règlement à l'ordre	de CONSOLES + par : T Chèque ha	ncaire	

\*Tarif valable pour la France Métropolitaine. Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés, valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30.06.94. Vous pouvez également, acquérir séparément le joypad au prix de 179F, et chacun des 11 numéros de CONSOLES PLUS au prix de 32F le numéro.

# SEGA - stop - TITUS - stop - SEGA - stop -

# ETERNAL CHAMPIONS

Il existe quelque part un être dont la sagesse est infinie et le pouvoir éternel. Rares sont ceux qui l'ont rencontré. Nousmêmes, qui sommes partis à sa recherche, du fin fond du Tibet jusqu'aux contrées verglacées de l'Arctique, n'avons pas eu cet honneur. Sur notre chemin, nous n'avons rencontré qu'un homme. Il avait la peau noire comme l'ébène et se surnommait "le marcheur". Nous l'avons suivi de longs mois durant et il nous a relaté la véritable histoire du Champion Eter-

nel. Nous sommes à présent en mesure de vous la conter. Dans l'idée des concepteurs du jeu (et peut-être dans la réalité, qui sait?), il existerait des zones temporelles indépendantes les unes des autres. Le Champion peut naviguer vers ces zones quand bon lui semble. Il fut un temps installé dans notre futur, sombre époque où la machine avait pris le dessus sur l'homme. Incapable de remédier seul à cette situation, le Champion comprit qu'il lui fallait trouver un successeur qui lui serait supérieur. Il revint donc dans le passé chercher onze guerriers. Il en fit de redoutables bêtes de combat en vue de se trouver un successeur. A present, le jour du choix approche, et ces onze guerriers vont devoir se battre jusqu'à la mort pour accéder au titre ultime... Celui de Champion Eternel.

Tout comme dans SF II, si vous n'avez pas la manette six boutons, vous devrez presser sur Start pour passer des coups portés avec les mains aux coups portés avec les pieds. On s'y habitue très vite.





Xavier (à gauche) est le magicien du groupe. Ses techniques de combat sont, comme pour les autres concurrents, étroitement liées à ses origines. Mais les mettre à profit vous demandera des manipulations compliquées sur le pad.



Vous pouvez, sans Cheat Mode, sélectionner le même combattant. Ici, Shadow la bien nommée est en train de se dématérialiser, ne laissant ainsi aucune chance à son adversaire de la toucher.



Larcen tient plus de Spiderman que de Nicky (Larson!). Son grappin lui permet de s'agripper au plafond et de porter ainsi à son assaillant des coups foudroyants.



Encore une technique de dématérialisation qui permet à son exécutant de passer dans le dos de son adversaire par surprise. On sent que les coups spéciaux de Rayden (MK) ne sont pas passés devant les yeux d'un gars qui portait des lunettes à double foyer!



# LAMBORGHINI AMERICAN CHAILENCE TITUS-BANDAI/SNIN CHRHPIORSHIP

Titus commence à avoir la main en matière de course de voitures. Rappelez-vous, il y a déjà... holà! plus que ça, sortait sur l'Atari 520 ST Crazy Cars puis Crazy Cars II. Les graphismes étaient alors ce que l'on faisait

de mieux pour une course de voitures sur micro-ordinateur. Aujourd'hui, les années ont passé, les programmeurs ont évolué, la technologie a fait de grands bonds et mon petit frère est en troisième. Cependant, Titus renoue avec ses premières amours puisque Lamborghini American Challenge est en phase de finition. Dans cette course à la Out Run, vous voyagez, d'étape en étape, à travers plusieurs Etats de l'Amérique du Nord, de jour comme de nuit, sous la pluie ou au soleil. Il vous faudra terminer dans les premiers si vous voulez empocher un maximum de dollars et doter votre engin des derniers gadgets à la mode. Allez, hue! En voiture, Ginette!



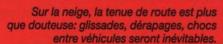
Etape New York, aussi appelée Big Apple, la ville de tous les dangers.



De nuit. Si les voitures sont visibles, le tracé de la route l'est moins...



La carte des Etas-Unis, séparée en trois secteurs. Dans chacun d'eux, il faudra faire vos preuves pour terminer sur le podium. A vous les brouzoufs et les jolies voitures!









Une course de scooters au XXVe siècle. Ici, pas de pitié pour les canards boi-

fort qui règne: survivre ou

mourir, une alternative qui

ne dépend que de la qualité de vos réflexes.

# EMPIRE SOFTWARE - stop - EMPIRE -

# PACE ACE

Ilez, un petit effort de mémoire: souvenez-vous, c'était le premier jeu sur CD interactif, il s'appelait Dragon's Lair... Les personnages étaient réalisés par les dessinateurs de Walt Disney eux-mêmes! Un jeu révolutionnaire. Quelques années plus tard, sur l'Atari ST, sortait Space Ace, en quelque sorte la suite de Dragon's Lair. Si le jeu était beau, la jouabilité n'était, elle, pas excellente: il suffisait d'effectuer une action précise au bon moment et on passait au niveau suivant. Lassant, donc. Empire Software reprend aujourd'hui cette "suite" en changeant complètement le scénario: Ace, héros terrien, est attaqué par le diabolique Commander Borf. Celui-ci a kidnappé sa jolie fiancée, Kimberly, et menace de détruire la Terre avec son surpuissant rayon Infanto. Quelle histoire! Certaines scènes tiennent du shoot 'em up, d'autres du beat 'em up, ou encore de l'action/réflexion. Au total, c'est plus de 25 niveaux qu'il vous faudra traverser. Les graphismes et les animations évoquent irrésistiblement les dessins animés de Walt Disney. Les couleurs de la Super Nintendo sont utilisées à merveille, ainsi que les rotations et les zooms. Un jeu qui promet beaucoup... Vivement le début de l'année 1994 qu'on se régale!







Le voici, le fameux Borf: chevauchant sa soucoupe volante du dimanche, il tentera de descendre d'un tir laser notre héros aussi frêle que blond.



Un niveau style shoot'em up où il vous faudra détruire les soucoupes ennemies sans vous faire zigouiller. Une partie qui ressemble fort aux autotamponneuses de la foire du Trône: électrique!



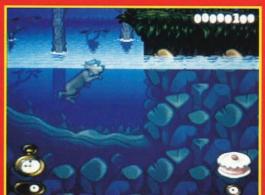
APIRE SOFT./SNIN

e me dites pas que vous ne connaissez pas Yogi Bear! Enfin, voyons, c'est l'ours au chapeau de Hanna Barbera, qui est sans cesse embêté par le garde forestier... Vous y êtes? Voici donc les aventures de notre nounours adoré sur la Super Nintendo. Dans ce jeu, Yogi devra parcourir le parc national de Jellystone afin d'alerter le ranger Smith de ce qui se prépare: d'ignobles savants ont commencé des expériences malsaines destinées à créer une plante chimique. Yogi doit se méfier de tous les habitants du coin: les lapins ne sont pas toujours des créatures adorables, les fantômes restent égaux à eux-mêmes (c'est-à-dire qu'ils se balancent de haut en bas, de droite à gauche, et qu'ils se font un plaisir de fondre sur Yogi). Il y aussi des saumons, qui ressemblent d'ailleurs beaucoup aux piranhas d'Amazonie... Ainsi, de forêt en marécage, de paysage enneigé en bâtiment en construction, il vous faudra beaucoup d'adresse pour parvenir à vos fins, "faim", devrais-je dire, car Yogi peut récupérer de temps à autre de magnifiques parts de gâteau à la crème!



Un paysage hivernal pour un ours brun, plutôt surprenant, non? Ben oui, d'habitude, en hiver, les ours bruns hibernent. Admirez le décor, très proche de celui du dessin animé. Le réveil vous rappelle qu'il ne faut pas vous endormir...

Yogi se jette à l'eau. Là encore, superbe travail en ce qui concerne les graphismes: effet de transparence, plusieurs plans de décor, ce qui donne de la profondeur au jeu, etc.



Attention aux lapins bleus et roses, ils n'ont rien de gentilles peluches. D'ailleurs, Yogi, surpris, en tombe sur les fesses. En bas à droite, le gâteau à la crème témoigne de votre niveau de vie.









# **GAMETEK (UK) LIMITED,** 5 Bath Road, Slough, Berks, SL1 3UA.

Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Froduct Seals and other trademarks designated as ™M are trademarks of Nintendo.

# LE PARADIS AU CREUX DE LA MAIN

# **DREAMS**

Extra - Fantastique - Le flipper super-rapide est de nouveau la grande mode, et pour certains il représente le seul et le vrai jeu électronique.

Les jeux sont impressionnants, la tension intense, lorsque vous essayez de battre le haut-score. Proclamé être le seul flipper pour jeux vidéos qui vaille la peine d'être joué sur le Game Boy, Pinball Dreams est la sensation ultime, qui se joue à cent à l'heure.



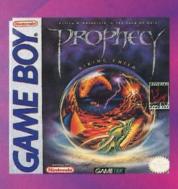
"Facile à jouer mais difficile à maîtriser", Tesserae consiste en un ensemble de carreaux formant des mosaïques, qu'il faut effacer de l'écran en retournant un carreau sur un autre, ceci en une série de coups verticaux, horizontaux ou diagonaux. Votre stratégie doit être de trouver le moyen le plus facile et le plus rapide de faire disparaître tous les carreaux dans les



# VIKING CHILD

Vous êtes le jeune Brian. Votre objectif est de retrouver et batire les 8 apprentis assoiffés de sant de Loki. Pour ce faire vous devrez vous tailler un chemin à coups d'épée au milieu de centaines d'adversaires bizarres et fantastiques. Votre quête vous conduira dans 8 mondes terrifiants peuplés de villages inconnus, de forêts étranges et d'étendues de lave en fusion.

Votre quête sera entravée par de nombreux pièges mortels.



# 440

Remontez au temps de l'âge de pierre, à une époque où ces nigauds de Néandertal vivaient en tribu.

L'intelligence était tout en bas de la liste des priorités de l'évolution, et ça se voyait!!!

Dans leur lutte naïve contre l'extinction, LES HUMAINS ont dû faire preuve d'un esprit d'équipe, tant pour découvrir le feu, les armes, la roue que pour résoudre toute une série de problèmes de la vie courante.

Vous devez terminer chaque niveau en conservant en vie le plus grand nombre d'hommes de votre tribu qu'il vous sera **HUMAINE-ment possible.** 

Avec les Humains de Gametek le seul chaînon manquant c'est vous!!



# PREVIEWS

# GREMLIN - stop - GREMLIN - stop - GREN

# ZOOL

Zool. Inutile de chercher dans le dictionnaire, vous ne trouverez pas ce mot... Il vient de la énième dimension! Laissez-moi donc vous faire un petit cours sur la énième dimension. En fait, c'est un peu tout et n'importe quoi, c'est partout à la fois. C'est autant l'imagination, les vertes prairies, les vaches dans les prés, que ma prof de maths en maillot de bain, un bouclage de Consoles+, le soleil, le vent, le renard et la belette, un ticket du Millionnaire... et Zool en est le gardien (sacré boulot, non?). Malheureusement, après une cuite avec des amis, notre gardien a raté le dernier métro et doit maintenant parcourir à pied les sept mondes qui le séparent de sa maison. Une partie de plaisir? Que non! Deux aliénés ont en effet invoqué les forces de la Non-Imagination (ben, v'là aut' chose!) afin de transformer les objets inanimés en dangereux meurtriers. A Zool de tenir tous ses sens en éveil pour éviter sucettes baveuses, boules de gomme, caisses claires, CD, notes de musique et autres objets encore plus fous. Je finis en vous donnant un ultime conseil: si jamais vous aussi vous ratez le dernier métro, restez donc chez votre ami(e). Il sera plus facile d'expliquer à vos parents que vous étiez chez Cédric ou Géraldine que dans la énième dimension!



Les pastilles "Z" sont nécessaires pour terminer les mondes. Les décors sont moins fouillés que sur la version Amiga CD 32 (testée dans ce numéro). Tant mieux: la vision n'en est que plus claire.

N'avez-vous jamais rêvé de faire du surf avec une planche en Twix sur une mer de caramels mous? Zool s'adonne à ce sport de gourmand tous les dimanches après-midi.



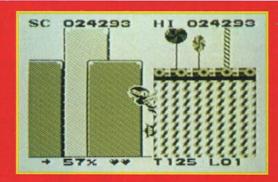




Voici la fameuse pièce d'or à l'effigie de notre héros. Elle vous mènera au tableau suivant. Remarquez, en bas à

gauche, la flèche: suivez sa direction pour trouver la pièce...

Dien entendu, le scénario de Zool sur Game Boy est en tout point identique à celui de le version sur Super Nintendo. Toujours cette fameuse énième dimension et ces décors qui fourmillent d'objets divers animés de féroces intentions... Par contre, et même s'il ne s'agit que d'une preview, nous pressentons déjà que cette adaptation sur Game Boy ne sera pas aussi intéressante que ses consœurs. Vous ne pourrez explorer que quatre mondes, contre cinq pour la SNIN ou l'Amiga CD 32. Mais ce qui est plus grave encore, c'est que l'animation semble vraiment tremblotante sur la portable de Nintendo. Les décors sont si complexes que la Game Boy ne parvient pas à les faire scroller sans à-coup...



Bien accroché à ce gâteau aux amandes (à moins que ce ne soit un mille-feuilles), Zool doit faire attention à ne pas se faire toucher par la vilaine petite bébête qui monte, qui monte... et qui ne descend pas!

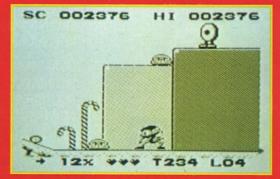
De mieux en mieux, trois ennemis à la fois: deux boules de gomme, et une terrible sucette anglaise qui vous envoie à la figure une multitude de pastilles. Bonjour les dégâts!





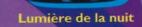
Voici une attaque sérieuse. En haut, la célèbre abeille. Prête à tout pour défendre son miel, elle est de loin la plus féroce. Sur la droite, une boule de gomme qui,

malgré son apparence débonnaire, peut faire pas mal de dégâts.





L'usine



Joypad magazin

"Cosmic Spacehead est de la graine de hit"

Joypad magazin

Prouve Rejoins Cosmic, le premier extra terrestre, dans une aventure de folie autour de l'univers. Aventure et Arcade sur les astromobiles et de fritter les les astromobiles e Rejoins de la control de control de la control de la control de niveaux! A compare de la compare de la constant de series de la constant de constant de la constant de les astromobiles et de fritter les robots d'ailleurs. Exclusivement pour les amateurs de funité par en contract de fritter les robots d'ailleurs. Exclusivement pour les amateurs de sensations fortes.







DISPONSIBLE SUR: Amiga, PC, N.E.S. DISTRIBUTION EXCLUSIVE EN FRANCE



CENTRE D'ACTIVITES DE L'OURCQ

TEL: 1 48105555 FAX: 1 48912912

Codemasters 6



# KONAMI - stop - TAKARA - stop - KONAM

# TORTUES NINJA 5

KONAMI/SNIN



es Tortues Ninja ne sont que quatre, mais mangent comme huit, pèsent chacune 89 kg et sont licenciées ès arts martiaux. Elles reviennent et on peut dire qu'elles ne sont pas contentes. Dans ce nouvel épisode, plus question de se promener à droite ou à gauche et de cogner sur n'importe qui n'importe où. Tortue Ninja 5 Tournament Fighters est un jeu de baston à part entière, un peu à la sauce Street Fighter II. C'est-à-dire que vous devez combattre des boss plus terribles les uns que les autres dans des endroits multiples et variés tels qu'un bistrot de la Cinquième Avenue, une rue déserte, un temple hindou ou encore une casse automobile. Avant chaque combat, les caractéristiques de l'adversaire sont affichées à l'écran. On peut y lire son lieu de naissance, ses activités favorites, le type d'armure qu'il porte, son poids, sa taille, la couleur de ses veux et son numéro de téléphone (pour les joueuses seulement, c'est bien précisé). Alors, amateur de tor-

tues et de ninjas, à vos cartouches.

Abonnés du Minitel, voici le 36-15 code

BOSS. Vous trouverez sur ce serveur tout ce qu'il faut savoir sur vos adversaires. Du plus utile (type d'armure, armes favorites...)

au plus surprenant (couleur des

yeux, taille, couleur du caleçon...).

STATUTE ARMOR



Dans les temples comme dans les monastères, le silence est d'or. Dans celui-ci pourtant, on peut entendre d'étranges bruits comme: "Argh!" "Aourf!" "Ouuutch!"

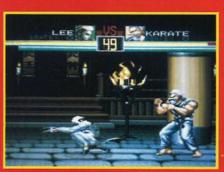
"Quand l'baba cool est entré dans mon rade, j'lui ai dit: 'Casse-toi, tu pues, et marche à l'ombre.'" C'est à peu près ce langage qu'il faudra tenir à ce boss (rajoutez quelques coups de boule et de poing, et le tour est joué).



La casse pour gros camions à poils durs est un des plus beaux décors de ce jeu. Mais ne restez pas là à regarder le paysage, occupez-vous plutôt de votre adversaire.

# ART OF FIGHTING

près World Heroes, voici une autre adaptation d'un autre jeu sur Neo Geo, j'ai nommé Art of Fighting. Vous êtes nombreux à attendre ce soft et Takara s'essaye à le faire le plus rapidement possible pour ne pas vous décevoir. Vous remarquerez que tous les joueurs sont repris. Les thèmes musicaux ont été adaptés pour la 16 bits de Nintendo; bien sûr, c'est autre chose que la Neo Geo mais c'est tout à fait normal. Les effets de zoom sont toujours présents, mais d'une plus faible intensité. Les sprites des personnages sont moins gros, mais ils sont déjà assez "mastoc". Vous retrouvez aussi les coups spéciaux, les décors et un mode Versus.



Lee contre Karate. Notre petit Lee, très agile, nous fait la toupie. Mais manque de pot, Karate ne se laisse pas surprendre et se met en garde.





Ici, c'est Ryo qui s'excite contre Todo. Notez que les décors ont très bien été adaptés sur Super Nintendo.



King vient d'exécuter un superbe coup spécial contre Ryo. Certains d'entre vous ont souvent critiqué les gestes efféminés de ce combattant sur Neo Geo (pour ceux qui ne le savent pas, King est en fait une fille qui s'est déguisée en homme pour pouvoir entrer dans le "milieu"). Mais faisons fi de ces quolibets, ce King/Queen en a, c'est sûr!





Micky Vs Micky, un mode Versus qui s'obtient sans Cheat Mode, contrairement au premier Street Fighter II sur Super Nintendo.



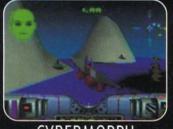
# TOUT SAVOIR ET GAGNEZ UNE JAGUAR SUR LE 36.68.70.15

RETOUR 2048 le spécialiste MATARI présente



# LA PREMIERE CONSOLE DE JEUX 64 DISPONIBLE EN AVANT-PREMIERE

+ CYBERMORPH

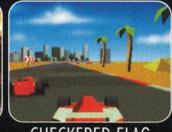




TRANSMISSION 106,4 Mo PAR SECONDE

TECHNOLOGIE JPEG ET CINEPAK

VERSION FRANCAISE PERITEL





JAGUAR & LYNX.

CONSOLE DE JEUX BASÉE SUR UNE

**NOUVEAUTES JEUX:** 

**LEMMINGS** ...... 320 F.

# PIT FIGHTER..... 390 F.

JIMMY CONNORS TENNIS ... 320 F. DINOLYMPICS ..... 320 F.

HARD: MAPPING, DEFORMATION, LIGHTING, TRANSPARENCE...

AVAILER	ILE AALIAAFE	SHOOMIN SON O	OIS WEIGHT POWE	R FACTOR 190 F.
☐ Je joins un chèque ☐	Je joins un mandat	postal  Je paie par C.B : 1	√°(date d'expira	ation C.B:
CP	VILLE		Signature obligatoire	
DÉSIGNATION		TOTAL (+ FRAIS DE PORT 70 F.)	Pour commander par minitel 3615 RETOUR204	8 C+27
			Nous sommes aussi spécialiste FALCON, et centre technique agrée	ATTENTION JAGUAR

RETOUR 2048 - 12, rue de la Fontaine au Roi 75011 Paris - Tél. : (1) 43.38.76.48 / Fax : (1) 43.38.66.1

# SUNSOFT - stop - KONAMI - stop - SUNSO

# MARVIN MISSION

evinez qui nous a encore concocté un petit jeu de plates-formes avec pour héros l'un des personnages fétiches de l'univers des dessins animés de la Warner? Dans le mille, les amis, c'est Sunsoft. Apparemment, l'équipe de pro-

grammation de ce jeu est la même que celle qui a commis Road Runner Looney Tunes. En effet, on remarque de nombreuses similitudes entre ces deux jeux. Fait néanmoins bizarre, la bande-son de Daffy Duck, The Marvin Mission rappelle celle de Taz-Mania sur Megadrive. Je ne comprends pas: ce n'est pas le même éditeur, ce n'est pas la même machine... Bon, on connaît la chanson. Le principal. c'est que l'on pourra bientôt manier Daffy Duck sur la Super Nintendo. Les niveaux de ce ieu sont très vastes et assez difficiles. C'est un véritable labyrinthe qui vous attend. Heureusement, les programmeurs ont incorporé au jeu une option qui permet d'afficher le plan des lieux à tout moment sous la forme d'une carte, certes sommaire, mais qui rend tout de même bien service!



SUNSOFT-LUDI G./SNIN

Daffy peut se protéger à l'aide d'un bouclier. Un accessoire très utile qu'il faudra utiliser souvent.





Un niveau de passé, Quelques news vous présentent le suivant.



Voici l'épreuve finale du premier niveau. Daffy est en position d'attaque. Ici, patience et longueur de temps..



Deuxième niveau. Daffy arpente la aueue d'un serpent. Rejoignez la tête du





# Adventures Montana's movie madness

n est petits et gentils, et un peu barjos aussi. Et l'heure est enfin arrivée d'envahir vos télés. On s'amuse, on fait rire. La censure on la fait fuir, les aventures des Tiny Toon sont là pour ravir..." Les revoilà, ils reviennent d'abord sur Game Boy, ensuite sur NES et, j'espère, très bientôt sur Super Nintendo. Pour plus de commodité, nous appellerons ce soft Tiny Toon 2. Le premier épisode m'avait fait un effet monstre sur les trois formats... Là, je vous avoue que je suis encore plus "boulversifié"! Sur la version Game Boy, vous déambulerez au cœur de plusieurs pays, comme la Chine, les contrées du Far West... On retrouve bien entendu les célèbres thèmes musicaux, les personnages et l'ambiance des aventures des Tiny Toon. Bref, ce sera sans doute "l'éclate" totale.



Si vous rencontrez le petit personnage au centre de la photo, ne l'évitez surtout pas. Il vous mènera tout droit à un tableau-bonus.



Ce mode Attaque proche est très sympa, mais il faut réagir vite et au bon moment. Votre coup de pied fera trembler de terreur vos adversaires.



En Chine, vous rencontrerez des ennemis coiffés d'un petit chapeau chinois (normal). Amusez-vous à rebondir sur les grenouilles...



Non, non, lapinou chéri, ce n'est pas le moment de danser! Concentre-toi car l'aventure va être longue, très longue et difficile.

# " QUE LA FORCE SOIT AVEC TOI "



une gamme complète de Joystème...
tout système...











Photos et illustrations non contractuelles

# S M H M A

# PSYGNOSIS - stop - LORICIEL - stop -

a guerre entre les multinationales Cybertech et Axiom est au centre des préoccupations du public depuis bien des années. En effet, ces deux extra-supermultinationales se disputent depuis toujours de nouveaux marchés. De plus, il est de notoriété publique que



Cybertech (la plus importante des deux firmes) est à l'origine du décès de l'ancien président d'Axiom. Son nouveau président, Argen Stark, s'est vu proposer par le chef des services scientifiques le contrôle des activités de Cybertech grâce à à l'implantation, dans le cerveau du président de la société adverse, d'un droïde miniaturisé. Argen Stark n'a pas hésité une seule seconde: sa réponse est sans appel, c'est OUI! L'idée de pouvoir contrôler chaque mouvement, chaque décision prise par Cybertech est vraiment trop alléchante. De plus, cet implant s'effectue sans que personne ne puisse le déceler, pas même l'intéressé! Pourtant, lors d'une séance de régénération cellulaire, le président de Cybertech est saisi d'un sentiment de malaise... il vient de comprendre ce qui lui arrive et il lui faut agir au plus vite! Une contre-opération débute donc immédiatement. C'est vous qui êtes chargé de le sauver. Pour cela, vous et votre submersible de combat êtes réduits à une taille moléculaire, puis injectés dans les veines de l'infecté. Vous voilà donc parti à la chasse aux molécules...



Il fallait s'y attendre, le conflit entre Cybertech et Axiom fait la une du "Bodor Daily News", un des plus importants quotidiens de l'époque...





Une fois à l'interieur du corps du président, rejoignez votre base d'attache. Vous y trouverez de l'oxygène pour vous régénérer, de nouvelles armes pour votre vaisseau...



C'est fou ce que l'on peut trouver dans les veines d'un président... Shootez à cœur joie toutes les mauvaises bactéries en prenant garde à ne pas vous faire phagocyter.



# VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP

A h! les sports d'hiver, quel plaisir! A nous les longues pentes enneigées de nos stations favorites. Le soleil et le ciel bleu nous assureront un bronzage de qualité. Loriciel, profitant des Jeux olympiques de Lillehammer, nous propose une simulation de ski. Cette fois-ci, pas question de participer aux JO, on vous demande simplement de chausser vos skis ou votre monoski et de participer à trois épreuves: la descente, le slalom ou encore le rallye. Dans la première, il vous faudra arriver le plus rapidement possible en bas de la piste tout en évitant d'en sortir (de la piste, pas de vos chaussures). Dans le slalom, inutile de vous dire qu'il faut passer entre les portes et arriver en bas de la piste en un temps record. Si jamais vous loupez une porte, des secondes de pénalité seront ajoutées à votre temps final. Enfin, la dernière épreuve est certainement la plus intéressante de toutes: vous partez d'un point A situé en haut de la montagne et devez rejoindre un point B qui se trouve en bas de celle-ci. A vous de choisir le chemin le plus adapté à vos capacités: si vous ne vous sentez pas capable d'affronter les bosses ou les plaques de verglas, prenez à droite ou bien à gauche telle ou telle bifurcation... C'est vous qui choisissez votre parcours. Une dernière précision: le jeu utilise au maximum le mode 7 de la Super Nintendo et c'est vraiment une réussite. De plus, les mouvements du skieur sont digitalisés, je ne vous raconte même pas le réalisme. Vivement la version définitive!





Voici le domaine skiable de Val d'Isère. Choisissez votre piste et lancez-vous dans l'aventure: bosses, verglas, sapins, rochers, plaques de terre...





Admirez la position idéale du schuss: les avant-bras bien à plat sur les cuisses, les bâtons dans le prolongement du buste, les skis toujours en contact avec la piste!



DÉLIRE ASSURÉ AVEC TAZ



# Prépare-toi pour la Taz-Mania!!

Taz, un des héros des célèbres Toons de la Warner Bros, évolue dans un monde hallucinant où il parcourt son pays tel un bolide, afin de retrouver sa famille disparue. Il devra déjouer des pièges diaboliques grâce à sa super-tornade, affronter des ennemis terribles au cœur de la jungle, chercher des endroits secrets!

Dévorant tout sur son passage, il chasse spécialement ces déconcertants petits oiseaux appelés "Kiwis", car TAZ a toujours faim. En outre, les Kiwis sont non seulement les créatures les plus astucieuses de l'Australie mais aussi les plus rapides. Pauvre TAZ, il aurait préféré un hamburger! Pour compliquer son existence, il doit fuir les avances de la belle Diablesse Tazmanienne...

Viens vite retrouver TAZ dont les attitudes et les mimiques sont incroyablement drôles. C'est un jeu avec lequel tu peux vraiment t'éclater, ou, comme dirait ce sacré TAZ : "GRR&/\*%\$!!!"

Jeu disponible sur Game Boy en Plate-forme et sur Super Nintendo en Course/Action.





EURO MARKETING SERVICES

T•HQ International







# PREVIEWS

# TENGEN - stop - TENGEN - stop - TENG

# DRAGON'S REVENGE

ragon's Revenge est la suite tant attendue du génial Dragon's Fury. Utilisant un scrolling multidirectionnel, ce jeu propose, pour parler en termes de "flippoman" du samedi soir, un flipper à trois étages! Mais attention, Dragon's Revenge est plus qu'un simple flipper, c'est aussi un véritable jeu d'action. A l'aide de vos flips, vous dirigez une bille d'acier (jusque là, rien d'anormal pour un flipper), qui, au cours du jeu, peut se transformer en or (heu... là, c'est déja moins commun). Des "salles" supplémentaires sont accessibles, mais celles-ci sont diablement bien gardées par des dragons. En effet, ceux-ci n'hésiteront pas à lancer sur le plateau de jeu d'ignobles monstres tels que des mages (verts ou bleus), des trolls, des chauves-souris, des elfes, quelques Sam et encore plein d'autres bestioles plus affreuses les unes des autres. Si, par bonheur, vous parveniez à vous introduire dans l'antre du dragon, c'est à un changement total de décor que vous aurez droit. Dans ces nouveaux tableaux, il faut, à l'aide d'une bille, détruire les branches d'un arbre, des monstres des marais, des giga-moustiques (modèle 80 cm, c'est simple: ils ne vous piquent pas, ils vous empalent), des elfes malicieux ou encore des ptérodactyles (on reste dans l'ère jurassique...). Une fois l'un de ces ennemis détruit, une boule de cristal apparaît. En

son sein, un être humain (une walkyrie ou un guerrier) est retenu prisonnier. Faites exploser cette boule pour le libérer. Tout au long de la partie, une sensuelle voix féminine vous encourage: "Try again", "Congratulation", "Whooooo"... Avis aux amateurs, elle n'a pas laissé son numéro de téléphone et c'est bien dommage!





Un écran-titre magnifique qui nous plonge directement dans l'ambiance du flipper. Messieurs, un peu de tenue, cessez de dévorer des yeux cette adorable jeune femme.

# TABLEAUX-BONUS

Voici quelques-uns des tableaux-bonus qui ponctuent les scènes traditionnelles de flipper. Ici, l'atmosphère est beaucoup moins stressante que d'habitude. Le seul problème, c'est d'arriver à se concentrer sur le jeu et non pas sur les top-models époque Moyen-Age. Même sans flip, ils ne devaient pas s'embêter, nos ancêtres...



La partie basse du flipper. A gauche, vous pouvez admirer un lance-flammes de fabrication artisanale. Seul problème: Il chauffe beaucoup trop vite. Ses concepteurs n'avaient pas encore inventé le radiateur..





La partie centrale du flipper.
Pour détruire la sorcière (au centre ), il
faut faire en sorte que les trois
diamants qui l'entourent soient
de la même couleur. Pour cela,
faites rouler la bille dessus.





Dernière partie du flipper, la plus haute. Il faut rentrer la boule dans la gueule du dragon. Celui-ci ne se laissera pas faire et lancera sur le terrain de jeu bon nombre de créatures qui gêneront la progression de votre bille.





# VIEUX FOSSILE, Le petit héros préféré des jeux vidéo. Entre ses coups de bidon et ses lancers de rochers, il vous emmènera à travers une série de cinq mondes préhistoriques tous autant différents les uns que les autres. Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02° 2,19F/minute MAINTENANT DISPONIBLE

Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company, © 1982 Sony Electronic Publishing Company, Chuck Rock is a trademark of Core Design Ltd., 918 Sc. Core Design Ltd. All rights reserved, MegaCDm is a registered trademark of Sega Enterprises Ltd. Game Boy™ Super Mintando Enterprises Ltd. Game Boy™ and Super Mintando Enterprises Ltd. Game Boy™ and Super Mintando Enterprises Ltd. Game Boy™ are registered trademarks of Mintando.



MAINTENANT DISPONIBLE SUR



# PREVIEWS

# PSYGNOSIS - stop - SENSIBLE SOFTWARI

# DRACULA

racula, œuvre majeure de Bram Stoker, a été maintes fois adaptée au cinéma:139 adaptations sont recensées, c'est-à-dire 27 fois plus que la série des Rocky ou encore 139 fois plus que le film Super 8 de mon enfance... celui où je suis sur la plage avec plein de petites copines, tu te souviens papa? Mais je m'égare. Dracula fait donc aujourd'hui son apparition sur notre console préférée. Ce jeu de plates-formes reprend les principaux lieux d'action du film: Londres, le château du comte Dracula (tours et écuries comprises) et les landes de Transylvanie (plaines enneigées, loups féroces...). Armé de votre épée favorite, vous voilà donc arpentant de-ci, de-là les longs et ténébreux niveaux que comporte le jeu. Action et aventure sont au menu. Action puisque, avec votre épée, vous aurez vite fait de trancher en deux des zombies, des gardes en armure ou encore des loups, mais aussi aventure car certains personnages vous donneront des "missions" à accomplir. Il peut s'agir de récupérer des clés, une épée, une fiole, ou parfois même une canne en bois... Une fois l'un de ces objets récupéré et ramené au personnage précité, l'affrontement avec le boss de fin de niveau est incontournable. Comme dans tout jeu de plates-formes/aventure qui se respecte.



Voici, comme je vous l'avais annoncé, l'un des personnages clés que l'on trouve dans chaque niveau du jeu: ici, on vous demandera d'aller chercher une épée.



Dans les écuries du château, on fait parfois de drôles de rencontres: Oscar, le squelette du cheval du comte, a encore beaucoup d'énergie à revendre. Méfiez-vous de lui!

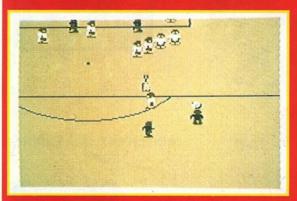


Quel magnifique boss!
Plus impressionnant que
dangereux, quelques bons coups
d'épée bien ajustés suffiront à lui
faire mordre la poussière.



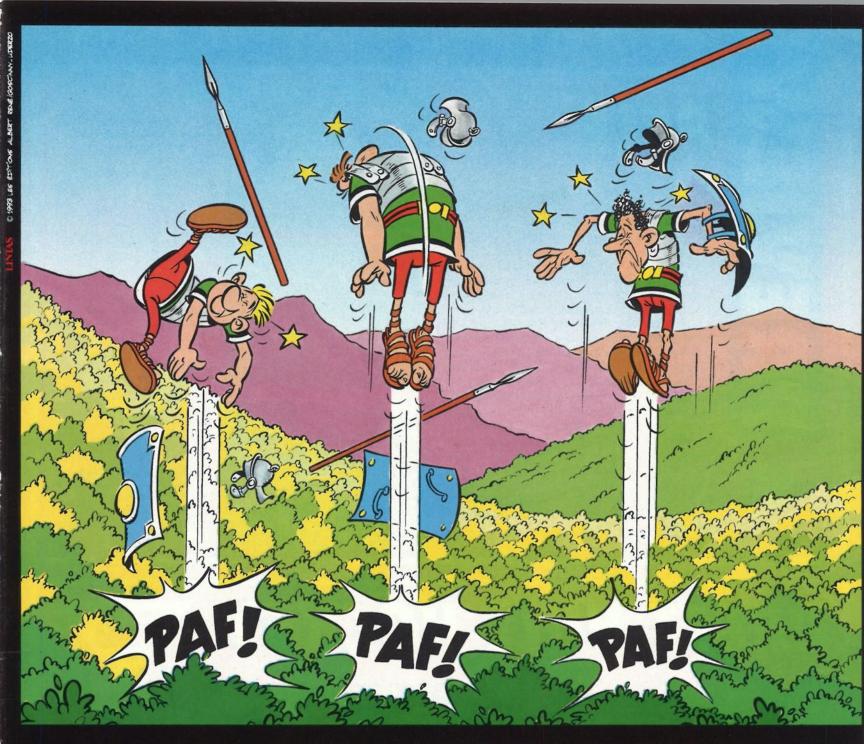
# SENSIBLE SOCCER

'équipe de Sony s'est attaquée à tous les supports de Sega (MCD exclu) ainsi qu'à ceux de Nintendo pour sortir une simulation développée initialement sur Amiga. Celle-ci concerne exclusivement le football et est plus connue sous le nom de Sensible Soccer. Cette simulation va vous permettre de bénéficier de huit stratégies différentes, d'équipes nationales, de clubs ou d'équipes personnalisées qui participeront à de nombreux tournois de difficulté variable. Une fois l'équipe sélectionnée, vous choisissez un tournoi en fonction de cette équipe. Ainsi, une équipe nationale pourra participer à la coupe d'Europe alors que l'équipe personnalisée devra se contenter de la "coupe des vaincus". En cours de match, vous aurez la possibilité de faire des passes, des dégagements ou des tacles. Cette dernière technique s'avère plutôt dangereuse. En effet, les tacles peuvent être sanctionnés par des cartons jaunes ou rouges, d'autant qu'on les effectue fréquemment dans le dos des joueurs!



Voilà pour la Game Boy: la taille des sprites (minuscule) ne semble guère adaptée au support... Mais ne crachons pas dans la soupe avant de l'avoir goûtée!





SEGA LANCE LE PREMIER JEU DE COMBAT AÉRIEN ÉQUIPÉ D'APPAREILS A DÉCOLLAGE VERTICAL.



enfin disponible sur megadrive



C'EST PLUS FORT QUE TOI

3615 SEG

# ACCOLADE - stop - ACCOLADE - stop -

# PELE

elé, de son vrai nom Edson Arantès do Nascimento (!), est considéré comme le plus grand footballeur de tous les temps. Qui ne connaît pas le célèbre joueur brésilien, l'homme au maillot jaune et aux dribbles magiques... Personne? j'en étais sûr! Absent depuis quelques années déjà des terrains, il revient en force sur nos écrans, et ce grâce à la Megadrive. Pour cette simulation de football (eh oui, encore une!), le roi Pelé a lui-même participé à la création du jeu en tant que conseiller sur les stratégies d'attaque et les dispositions des équipes sur le terrain. Chez Accolade, on ne fait pas les choses à moitié. Les options ne sont pas en reste puisque le soft propose de participer à un championnat (40 matchs à la clef), à un tournoi ou encore à des matchs d'exhibition. Au fil des matchs, vos joueurs gagneront de l'expérience, très utile pour terminer champion à la fin de la saison. Enfin, cerise sur le gâteau, une sauvegarde a été prévue afin de vous éviter de recommencer sans cesse l'ensemble des tournois. Ouf! Pelé est toujours en cours de réalisation, alors, wait and see!





Eh oui, nos amis marseillais sont les représentants de la France



gardien adverse, n'est-ce pas Jean-Michel?" "Tout à fait, Thierry, excellente détente et très bonne prise en main sont les qualités requises pour un gardien professionnel...





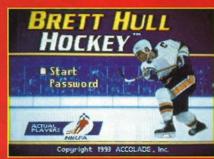
Le joueur que vous maniez est, bien sûr, repéré sur le terrain. lci, il s'agit du nº 5. Son très beau tir en lucarne devrait

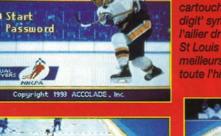


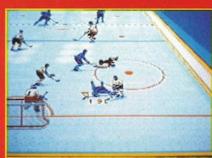
surprendre le gardien de l'équipe adverse...

# BRETT HULL HOCKEY

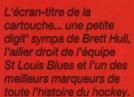
Décidément, Accolade nous gâte en matière de simulation sportive. Après Pelé, voici que débarque sur la SNIN une simulation de hockey sur glace parrainée par Brett Hull en personne (fils du célèbre Bobby Hall, qui a régné sur le monde du hockey dans les années 60 et 70). Celui-ci a apporté quelques conseils tactiques et techniques pour la réalisation de ce jeu. Tout d'abord, l'utilisation du mode 7 de la SNIN nous permet d'avoir une vue plongeante du terrain. A titre de comparaison, Super Soccer utilise le même procédé de style. Chaque personnage est digitalisé! Autre digitalisation, et de taille, celle des commentaires de Al Michaels (reconnu comme le meilleur présentateur sportif aux Etats-Unis), qui, tout au long de la partie. vous annonce le numéro du joueur et l'action de celuici: passe, shoot, but, faute... Plusieurs types de match vous sont proposés: match d'exhibition, saison courte (11 matchs), demi-saison (42 matchs) et saison complète (84 matchs!). Bien évidemment, un mot de passe est offert par la maison après chaque rencontre. Et un petit délice en cache toujours un autre: une option Magnétoscope permet de visualiser l'intégralité du dernier match joué. Ralenti, play, avance et retour rapide... Vraiment utile. Pour terminer, voici la devise de Brett Hull: "Ca doit être fun ou ce n'est pas la peine de jouer." L'ambiance promet d'être chaude!

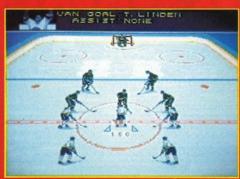






Des joueurs à terre (à glace, devrais-je dire)... Normal: une option vous permet de régler la combativité des champions!





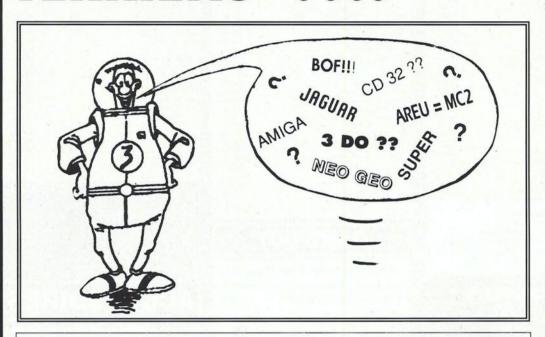


L'engagement de la partie. Chaque joueur est à sa place, prêt à prendre le palet. Qui marquera le premier? Les paris sont lancés.

# ESPACE 3 \* Nerus \*

N° 5 - Décembre 1993

# ILS SONT FOUS CES TERRIENS !?!!



# Des consoles, encore des consoles!

La planête terre est en ébulition, après les incontournables Nintendo, Sega et Neo Geo, les problèmes de choix qui se posaient à vous, pauvres terriens, vont encore s'intensifier avec l'arrivée chez ESPACE 3 des nouvelles

consoles. Alors tu es tenté par la JAGUAR d'Atari : première console 64 bits - l'AMIGA CD 32 : la qualité des jeux version laser où la fameuse 3DO qu'ESPACE 3 est le premier à vous proposer en version PAL. Heureusement, moi, la mascotte, je suis là pour vous conseiller! Alors venez vite voir ces merveilles chez ESPACE 3

APRÈS VOS NOMBREUSES DEMANDES : TOUS LES JEUX NEC SONT DESORMAIS DISPONIBLES CHEZ ESPACE 3 A DES PRIX ECRASES ESPACE 3 ouvre un rayon spécial DRAGON BALL Z:
Des posters, des cassettes video, des cartes de collection, des figurines etc...

### dernière minute... dernière minute...dernière minute... dernière

**ESPACE 3** vous propose une carte de décompression video au standard CD Video, permettant la lecture des video

laser (pour visionner films et concerts) sur l'AMIGA CD 32. Disponible en décembre au tarif exceptionnel de 1 490 F



# QUOI DE NEUF SUR LE 3615 ESPACE 3

# LE SUPER QUIZZ

NOUVEAU JEU
GAGNEZ
UNE JAGUAR
Chaque mois
Pour en savoir plus

Pour en savoir plus 3615 ESPACE 3



# **ET TOUJOURS!**

IA COTE DE L'OCCASION
Des centaines de petites
annonces pour échanger vos
jeux et derterminer leurs prix



LE CATALOGUE COMPLET AVEC TOUTES LES NOUVEAUTES En consultant le 3615 ESPACE 3 découvrez la totalité de notre catalogue.



POUR ETRE SERVI PLUS VITE PASSEZ VOS COMMANDES SUR LE **3615 ESPACE 3** 

图

**TOUTES LES PROMOS DU MOIS** 

B

PASSEZ VOTRE COMMANDE SUR LE 3615 ESPACE 3 VOUS SAUREZ TOUT DE SUITE SI VOTRE JEU EST DISPONIBLE ET A QUELLE DATE IL SERA LIVRE

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

# **SUPER NES USA**

SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette 990 F SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette + 1 manette pritel	490 F 590 F 99 F	MEGAMAN X MICKEY MISTICAL QUEST NBA BASKET BALL NBA SHOWDOWN NHPLA 94 OUTLANDER PALADDIN'S QUEST OUT OF THIS WORLD PHALANX PINK PANTHER ROAD RUNNER DEATH VALLEY ROBOCOP VS TERMINATOR	TEL 449.00 495.00 549.00 395.00 395.00 395.00 495.00 395.00 495.00 395.00 495.00 395.00 495.00 395.00
ACTRAISER 2 ADDAMS FAMILY 2 ALADDIN AMAZING TENNIS AMERICAN GLADIATORS BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON BUBSY CALIFORNIA GAMES CAPTAIN OF AMERICA CHAMRION SHIP POOL CHESTER OF HEETAH CHUCK POCK CLAYFIGHTER COOL WORLD DRACULA EQUINOX EVO FATAL FURY FINAL FANTASY 2 FLASH BACK GPI GODS GOOF TROOP GREAT WALDO SEARCH HIT THE ICE HYPER VOLLEY BALL KING ARTHUR'S WORLD LAMBORGHINI AM CHALLENGE MARIOR	495,00 395,00 395,00 395,00 495,00 495,00 495,00 395,00 495,00 395,00 495,00 395,00 495,00 395,00 495,00 395,00 495,00 495,00 395,00 495,00 495,00 395,00 495,00 395,00 495,00 395,00 495,00 395,00	ROCK AND ROLL RACING ROCKY RODENT ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3 RUN SABER SECRET OF MANA SHADOW RUN SHANGHAI SIM ANT SIM EARTH SONIC BLASTMAN STAR FOX STREET COMBAT SUNSET RIDERS SUPER BOMBERMAN + MULTITAP SUPER BOMBERMAN + MULTITAP SUPER BOMBERMAN + MULTITAP SUPER FOAL SUPER STRIKE BACK SUPER STRIKE EAGLE TAZMANIA TERMINATOR TON THE 7TH SAGA TMMT: TOURNAMENT FIGHTERS TOM & JERRY TOP GEAR 2 TOYS UTOPIA WINGS COMMANDER2 WOLFCHILD WORL WIDE SOCCER YOSHI'S COOKIE ZOMBIES ATE WY NEIGHBOR	495.00 590.00 590.00 590.00 590.00 539.00 495.00 495.00 495.00 395.00 495.00 496.00

GENIAL !!! ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et Japonaises
Fonctionne également avec SUPER MARIO KART et STAR FOX
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO: 79 F - AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE: 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES: GRATUIT ou pour l'achat de 2 jeux SNES ou
SFAM,1 rallonge pour manette SNES, SFAM ou SNIN avec enrouleur

### LE COIN DES PROMOS!

SUPER PROMO SUPER NES!		GIGA PROMO SUPER FAMICOM		
ACTRAISER	395,00	ACTION REPLAY PRO + NIGEL MANSEL	590 F	
DESERT STRIKE	390.00	BATMAN RETURN	199,00	
F ZERO	199,00	DRAGON BALL Z 2	399.00	
GHOULS AND GHOSTS	250,00	BHAGON BALL 22	000,00	
GRADIUS III	250,00	AXELAY	299.00	
JAMES BOND JR	199,00	BLUES BROTHERS	299,00	
KABLOO EY	250,00	BRASS NUMBER CASTELVANIA IV	250,00	
LETHAL WEAPON 3	299,00	COMBATRIBES	199,00 299.00	
NCAA BASKET BALL	299,00	CONTRA SPIRIT	299,00	
PIT FIGHTER	250.00	DEAD DANCE FINAL FIGHT 2	299.00 250.00	
POWER MOVES (POWER ATHLETE)	299.00	FLYING HERO	299,00	
PUSH OVER	299,00	IKARI NO YOSAI IMPERIUM	250,00 199.00	
RACE DRIVING	250.00	OUT OF THIS WORLD	299.00	
ROAD RIOT	250,00	PRINCE OF PERSIA	199,00	
		RAMNA 1/2 1	449,00	
SKULJAGGER	250,00	ROYAL CONQUEST	199,00	
STREET FIGHTER 2	299,00	RUSHING BEAT RUSHING BEAT 2	179,00 299.00	
STAR WARS	399.00	SMASH TV	199.00	
WARSPEED	299,00	SUPER DOUBLE DRAGON	299,00	
YS III	299.00	STAR WARS TINY TOON	399,00 390,00	
			050,00	

# SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation+ Prise péritel SUPER FAMICOM + 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F)	1390 F 1790 F
ALIEN VS PREDATOR ART OF FIGHTING DRAGON BALL Z 3 EXHAUST HEAT 2 FAMILY TENNIS FATL FURY II GOEMON FIGHT 2 HOKUTO NO KEN 7 JACKY CRUSH JOE & MAC II LOONEY TOON (ROAD RUNNER) MAGIC JOHNSON SUPER DUNK MARIO ET WARIO NEW TETRIS 2 POPULOUS II POPN TWIN BEE POWER ATHLETE RAMNA 1/2 3 R TYPE 3 RUSHING BEAT SHURA SENGOKU DENSYO SKY MISSION SONG MASTER STRANGE SWORD (KIKIKAIKAI) STREET FIGHTER 2 TURBO SUPER FORMATION SOCCER 2 SUPER TURRICAN SUPER FORMATION SOCCER 2 SUPER TURRICAN SUPER VOLLEY BALL 2 SUPER VOLLEY BALL TWIN TETRIS 2 TURTLES IV USA ICE HOCKEY VALKEN (CIBERNATOR) WORLD HEROE	390,00 590,00 TEL 490,00 490,00 690,00 TEL 299,00 390,00 590,00 490,00 390,00 645,00 TEL 590,00 490,00 390,00

# **GAME BOY**

### PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 199 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4P

Commence of the Commence of th	
DENIS LA MALICE	249,00
DR FRANKEN 2	249,00
DUCK TALES 2	249,00
EMPIRE STRIKES BACK	249,00
FELIX THE CAT	229,00
FINAL FANTASY LEGEND III	299,00
JIMMY CONNORS	229,00
JURASSIC PARK	249,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	249,00
MEGAMAN 4	249,00
MORTAL KOMBAT	249,00
NIGEL MANSEL	229,00
PRINCE OF PERSIA	149,00
ROAD RUSH	249,00
SUPERMARIOLAND II	229,00
SPEEDY GONZALES	249,00
TERMINATOR II	129,00
TINY TOON 2	249,00
TITUS THE FOX	229,00
TOM & JERRY 2	249,00
TOP RANK TENNIS	195,00
UNIVERSAL SOLDIER	99,00
YOSHI'S COOKIE	195,00
ZELDA	249,00

# SUPER NINTENDO

	SUPER NINTENDO+ MORTAL KOMBAT	990 F
g	ADDAMS FAMILY 2	439,00
	AERO THE ACROBAT	479,00
	ALIEN 3	389,00
	ALADDIN	449,00
	ASTERIX	439,00
5	BATTLETOADS	449,00
	BOB	349,00
	BULL VS BLAZERS	349,00
	BUBSY	449,00
	COOL SPOT	469,00
	DENIS LA MALICE	439,00
	DESERT STRIKE	439,00
	DRAGON'S LAIR	349,00
	F1 POLE POSITION	479,00
	JIMMY CONNORS	419,00
	JOHN MADDEN 94	489,00
	JURASSIC PARK	489,00
	MARIO COLLECTION	389,00
	MARIO KART	389,00
	NHLPA HOCKEY	439,00
	NIGEL MANSELL	449,00
	POPULOUS	349,00
	RAMNA 1/2 2	489,00
	ROBOCOD	439,00
	RUN SABER	469,00
	SIM CITY	389,00
	SPIDERMAN X MAN	439,00
	STREET FIGHTER 2 TURBO	489,00
	SUPER KICK OFF	349,00
	T2: JUDGEMENT DAY	469,00
	WORLD CLASS RUGBY	469,00
	WORLD LEAGUE BASKET BALL	389,00
	WWF 2 : ROYAL RUMBLE	590,00
	ZELDA 3	389,00

### PROMO SUPER NINTENDO

CANTONA FOOTBALL	399,00
EARTH DEFENSE FORCE	299,00
F ZERO	199,00
L'ARME FATALE	299,00
MORTAL KOMBAT	489.00
MR NUTZ	399,00
PILOT WINGS	199,00
STAR WING	299,00
SUPER R TYPE	199,00

# **ACCESSOIRES**

	E MANETTES SANS FIL PROG	ZJJ F
	<b>■ JOYSTICK ARCADE PRO 5</b>	349 F
	6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE	
	ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM	149 F
	+ALIMENTATION SECTEUR POUR	GAME-
	BOY	
	** ACTION REPLAY PRO	395 F
	POUR SNES/SFC/SNIN	
	Permet d'être utiliser comme ADA	PTA-
	TEUR UNIVERSEL	
G	** ACTION REPLAY PRO	299F
	<b>POUR GAME BOY OU GAME GEAR</b>	
	MANETTE ASCII	159F

LA JAGUAR **DISPONIBLE CHEZ ESPACE 3** 1790 F AVEC 1 JEU

# **NEO GEO**

		ALFA MISSION II	690,00	NAM 1975 .	590,00
NEO GEO + PRISE PERITEL	2290 F	ART OF FIGHTING	1290,00	RIDING HERO	490,00
MEU GEU + PRISE PERITEL	2290 F	BLUES JOURNEY	590,00	SAMOURAI SHOW DOWN	1590,00
	Market School Street	EIGHT MAN	790,00	SENGOKU II	1490.00
NEO GEO + PRISE PERITEL + 1 CARTO	DUCHE D'UNE	FATAL FURY SPECIAL	1590,00	SUPER BASEBALL 2020	590,00
VALEUR DE 690 F MAXI, AU CHOIX	2790F	FATAL FURY II	1290,00	SUPER SIDE KICKS	1490.00
	27001	FOOTBAL FRENZY	990,00	TOP PLAYER GOLF	490.00
MANETTE	490 F	GHOST PILOT	590,00	TRASH RALLYE	890.00
MEMORY CARD	229 F	LAST RESORT	1290,00	3 COUNT BOUNT	1290.00
MEMORI DAND	2231	MAGICIAN LORD	690.00	VIEW POINT	1490,00
	Marie de La	MUTATION NATION	990,00	WORLD HEROE II	1290.00

rue Théophile Roussel 75012 PARIS TEL: 43 45 93 82



4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43

44 rue de Béthune TEL: 20 57 84 82



6 rue de Noyer TEL: 88 22 23 21



# **MEGADRIVE**

### STREET FIGHTER II' CE 479 F

385,00	NIGEL MANSEL (USA)	TEL
425.00	PINK PANTHER (USA)	449.00
249.00	POPULOUS 2 (EUR)	385,00
385.00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	385.00
299,00	PUGSY	495.00
345,00	PUYO PUYO (JAP)	299,00
425,00	ROAD RASH II (EUR)	385.00
385,00	ROBOCOP VS TERMINATOR (USA)	425,00
299,00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	385,00
299,00	ROLLING THUNDER 3	TEL
385,00	ROYAL RUMBLE	490.00
425,00	SHINING FORCE (EUR)	425.00
529,00	SHINOBI III (JAP)	385,00
345,00	SONIC SPINBALL (EUR)	425,00
419,00	SPIDERMAN X MEN (USA)	425,00
385,00	SUPER HIGH IMPACT (USA)	299,00
TEL	SUPER KICK OFF (EUR)	385,00
425,00	SUPER SMASH TV (USA)	299,00
295,00	TALE SPIN (USA)	299,00
385,00	TAZMANIA (EUR)	299,00
299,00	TECHMO WORLD CUP (EUR)	345,00
TEL	THUNDER FORCE IV (EUR)	385,00
425,00	TINY TOON (EUR)	299,00
425,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	385,00
385,00	ULTIMATE SOCCER (EUR)	385,00
385,00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	425,00
425,00	WIMBLEDON TENNIS (4JOUEURS)(EUR)	385,00
495,00	WINTER OLYMPIC (EUR)	425,00
TEL	X MEN (EUR)	385,00
419,00	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR (USA)	425,00
385,00	ZOOL (EUR)	425,00
425,00		
	425,00 249,00 385,00 299,00 345,00 299,00 385,00 299,00 385,00 425,00 425,00 419,00 385,00 TEL 425,00 299,00 385,00 TEL 425,00 299,00 385,00 TEL 425,00 299,00 385,00 TEL 425,00 425,00 385,00 425,00 385,00	425,00 PINK PANTHER (USÁ) 249,00 POPULOUS 2 (EUR) 385,00 POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USÁ) 299,00 PUGSY 425,00 ROAD RASH II (EUR) 385,00 ROAD RASH II (EUR) 385,00 ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP) 299,00 ROLLING THUNDER 3 885,00 SHINOBI III (JAP) 345,00 SHINOBI III (JAP) 345,00 SHINOBI III (JAP) 345,00 SUPER MANAN X MEN (USÁ) 385,00 SUPER HIGH IMPACT (USÁ) 419,00 SUPER KICK OFF (EUR) 425,00 SUPER KICK OFF (EUR) 591,00 TAZMANIA (EUR) 299,00 TAZMANIA (EUR) 385,00 TAZMANIA (EUR) 425,00 TINT HOPERSTONE HEIST (EUR) 425,00 TINT TON (EUR) 425,00 TINT TO

### **MEGA PROMOS!**

BLOCK OUT (JAP)	99,00	BUBSY	299,00
ALIEN 3 (EUR)	199.00	STREET FIGHTER II'	479,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	149.00	LEMMINGS (EUR)	159,00
AYRTON SENNA GP (JAP)	199.00	LHX ATTACK CHOPPER (USA)	190,00
BATMAN RETURN (EUR)	199,00	LITTLE MERMAID (USA)	199,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	190,00	MASTER OF MONSTERS (JAP)	99,00
CALIFORNIA GAMES (EUR)	199,00	MERCS (EUR)	149,00
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	129,00	MICKEY DONALD (JAP)	199,00
CRUE BALL (EUR)	199,00	OUT RUN 2019 (JAP)	199,00
CRYING (JAP)	190,00	ROAD RASH (JAP)	199,00
DARIUS II (USA)	149,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
DICK TRACY (EUR)	199,00	SLIM WORLD (USA)	199,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL (JAP)	199,00	SONIC (JAP)	129,00
DONALD QUACK SHOT (JAP)	150,00	SONIC 2 (JAP)	199,00
EA ICE HOCKEY (JAP)	149,00	SPEEDBALL 2	159,00
F1 CIRCUS (JAP)	190,00	STRIDER (EUR)	199,00
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199,00	SUNSET RIDERS	159,00
FLASH BACK (EUR)	349,00	THUNDER FORCE III (JAP)	199,00
GOLDEN AXE 2 (EUR)	199,00	TOE JAM EARL (EUR)	99,00
GYNOUG (EUR)	149,00	TURBO OUT RUN (EUR)	199,00
INDIANA JONES (EUR)	199,00	UNDEADLINE (EUR)	149,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	149,00	VERITEX (EUR)	129,00
JORDAN VS BIRD (USA)	190,00	WONDERBOY 3 (EUR)	129,00
KID CHAMELEON (JAP)	99,00	ZERO WING (EUR)	129,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

# **AMIGA CD**

AMIGA CD	+ OSCAR + DIGGERS	2490 F
----------	-------------------	--------

D. GENERATION	219,00	PINBALL FANTASY	229,00
SLEEP WALKER	249,00	ZOOL	259,00
OVER KILL	229,00	SENSIBLE SOCCER	229,00

## 3 DO

### 3 DO + CRASH & BURN: NTSC 5990 F PAL 6450 I

395,00 395,00 495,00 495,00 495,00	FUN PACK STELLAR 7 MAD DOG MC CREE OUT OF THIS WORLD NIGHT TRAP 20 TH CENTURY ALAMANAC	395,00 495,00 495,00 495,00 495,00 TEL
TEL	SAN DIEGO ZOO	TEL
	395,00 495,00 495,00 495,00 TEL	395.00 STELLAR 7 495.00 MAD DOG MC CREE 495.00 OUT OF THIS WORLD 495.00 NIGHT TRAP TEL 20 TH CENTURY ALAMANAC

GENIAL! LE CDX PRO 399 F PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

# **MEGA CD**

**MEGACD 2** MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1790 F 1990 F

# **MEGA CD JAPONAISE**

BARI ARM	299.00	RAMNA 1/2	449,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	299,00	SHWARTZCHILD	299.00
FINAL FIGHT	299,00	WONDER DOG	250,00
DDINIOR OF DEDOIA	000.00		

# **MEGA CD USA**

BATMAN RETURN	385.00	KRISS KROSS	449,00
CHUCK ROCK	425,00	LETHAL ENFORCER + GUN	549,00
CLIGHANGER	425.00	MAD DOG MC CREE	425,00
DRACULA	495.00	MICROCOSM	495,00
DUNGEON MASTER	449.00	MONKEY ISLAND	449.00
ECCO LE DAUPHIN	425,00	SILPHEED	425,00
EUROPEAN RACERS	425.00	SPIDERMAN	385.00
HOOK	425.00	SEWER SHARK	495.00
INDIANA JONES	449.00	SHERLOCK HOLMES 2	449.00
INXS: MUSIC VIDEO	449.00	SUN OF CHUCK	495,00
JOE MONTANA	495.00	TERMINATOR	495,00

# **MEGA CD EUROPE**

385,00	SILPHEED	TEL
385,00	THUNDER HAWK	TEL
385.00	WOLFCHILD	385.00
449.00	WONDERDOG	385.00
385.00	WWF : RAGE IN THE CAGE	385,00
425,00		
	385,00 385,00 449,00 385,00	385,00 THUNDER HAWK 385,00 WOLFCHILD 449,00 WONDERDOG 385,00 WWF: RAGE IN THE CAGE

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

### BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

4					
CONSOLES ET JEUX	PRIX	Nom :	Prénom :		
		Adresse:			
		Code Postal :			
			e :	. Signature (signature des paren	ts pour les mineurs)
		Je joue sur : SUPER NINTENDO □	MEGADRIVE I	GAME BOY □	
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	First Williams	SUPER NES 🗇	MEGA CD 🗇	GAME GEARD	
TOTAL A PAYER		SUPER FAMICOM D	NEO GEO □		

\* CEE, DOM-TOM : cartouches: 40Frs / consoles: 90 Frs

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Carte Bleue N° ....

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -Date de validité : ...../...../ Signature:

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.



### LA GAME BOY MUSICALE



Let endiablées. Pourtant, il existe un moyen encore plus simple et, surtout, plus pratique: le GameTunes. Il s'agit d'un petit accessoire qui se fixe à l'emplacement d'une cartouche de jeu et permet d'écouter tranquillement tous les postes FM en stéréo. Les fréquences couvertes s'étendent de 88 à 108 Mhz et l'alimentation est assurée par les piles de la Game Boy. Une petite molette permet de sélectionner les fréquences, repérées par un classique index mobile. Un potentiomètre de volume complète le tout. Le GameTunes est livré avec un casque stéréo type baladeur. La qualité d'écoute dépend de différents facteurs: orientation de l'appareil, déroulement du câble du casque (qui fait office d'antenne) et proximité de l'émetteur. Si vous êtes dans une grande ville ou proche d'un émetteur, vous n'aurez aucun problème et l'écoute sera excellente. Mais en rase campagne ou à la montagne, vous aurez beaucoup plus de mal à capter votre station préférée. Le GameTunes n'en reste pas moins un accessoire original et intéressant, d'autant que sa taille est aussi ajustée que son prix. Accessoire Beeshu; prix : 169 F.



GameTunes: un accessoire original pour écouter la radio sur Game Boy.

### SEGA SE COUPE EN QUATRE!



S'éclater tout seul sur sa console, c'est bien. Mais s'exploser à plusieurs pour des parties délirantes, c'est encore mieux. Le 4 Player Adaptor se connecte sur le port 2 de la Megadrive I ou II. Il offre alors quatre ports joystick complémentaires (de A à D), pouvant être sélectionnés isolément ou simultanément pour les jeux multijoueurs (cinq joueurs en tout donc, en comptant le pad 1). Il est possible d'aller encore plus loin en branchant un autre 4 Player Adaptor sur le port 1 de la console, soit huit joueurs simultanés! L'adaptateur accepte d'autres périphériques tels que la souris, par exemple. Accessoire Sega pour Megadrive I et II; prix : 239 F.



Avec deux 4 Player Adaptor sur Megadrive, on peut s'éclater à huit joueurs simultanément.

## LA NAISSANCE D'EMS

MS (Euro Marketing Services) vient de voir le jour! C'est une nouvelle société spécialisée dans la distribution des jeux et accessoires pour les consoles Nintendo et Sega et les machines CD-ROM à venir. Son directeur, Thomas Ormond, est un habitué de longue date des milieux informatiques (il a été directeur de Microprose France puis d'Activision France). EMS peut déjà se prévaloir de la distribution exclusive des cartouches Mindscape/The Software Toolworks (à qui l'on doit l'excellent Alfred Chicken, par exemple) et THQ (Tazmania version Nintendo). D'autres projets sont en préparation, pour le plus grand plaisir du joueur. Une affaire à suivre de très près!

## LE NEUF AU PRIX DE L'OCCASE

On peut être passionné de jeux et ne pas disposer d'un porte-monnaie à la dimension de ses appétits ludiques. Si vous êtes l'heureux possesseur d'une Megadrive, allez donc faire un tour dans les boutiques Shoot Again. Vous y découvrirez un large assortiment de cartouches japonaises neuves pour votre chère console, à des prix défiant toute concurrence (de 99 à 149 F). Et il ne s'agit pas de grosses daubes, mais d'excellents titres tels que Castle of Illusion, Golden Axe et autres Fantasia. Parfait pour compléter sa collection à moindre coût.

"LE MEILLEUR JEU DE "MIGRO"

# NEWS

# **CONSOLES SANS FRONTIÈRE (SUITE)**

Dans le Consoles + précédent, nous vous avions parlé de l'Universal Adaptor Pro, la cartouche de Datel Electronics qui permettait de faire fonctionner tous les jeux sur la SNIN, quelle qu'en soit l'origine. L'équivalent est désormais disponible pour Megadrive, ce qui comblera d'aise les possesseurs de Megadrive française qui commençaient à avoir des problèmes avec quelques jeux Genesis (la version US de la Megadrive). Le prix devrait être identique (moins de 200 F).

## LA PC ENGINE A SON FANZINE!

ans de la gamme NEC, ouvrez grand vos oreilles car ce qui suit risque de vous intéresser. En effet, depuis le mois de mai, un jeune groupe formé de quatre mordus de la PCE a décidé de vous offrir (il ne coûte que 5 F) un fanzine exclusivement dédié à votre console chérie. Ce fanzine, nommé "Eden", tente, en vingt pages, de faire le tour de l'actualité des jeux PCE complètement inconnus en France et pourtant très importants sur le marché nippon. L'ensemble du journal est bien écrit et joliment présenté. Vous y découvrirez aussi bien des nouveautés en provenance du Japon que d'anciens titres complètement inconnus mais qui se révèlent excellents.

En plus de ce fanzine, ce groupe compte dans un avenir très proche créer une association regroupant toutes les personnes qui, comme eux, sont des maniaques de la PCE et qui désirent faire respecter la 8 bits de NEC face à la suprématie de Sega ou Nintendo sur le marché des jeux vidéo. Alors, si vous êtes un fervent défenseur de la NEC, que vous soyez joueur ou même éditeur, l'équipe d'"Eden" compte sur votre soutien.

"Eden" est disponible chez Stock Games (rue de Malte) et Leader Games (rue Jean-Pierre-Timbaud) à Paris dans le XI<sup>e</sup> arrondissement ou pour les provinciaux par correspondance en vous adressant directement à: MACHIN Patrice, 4, avenue du Général-Maistre, 75014 Paris.

# DÉCLENCHEZ POUR DÉCLIC

Déclic est une jeune association régie par la loi 1901 (à but non lucratif, donc). Son but: promouvoir les jeux vidéo. Un premier concours sur SNIN et Megadrive a eu lieu le 21 novembre, avec à la clef bons d'achat, gadgets et locations gratuites. Pour tout renseignement sur les activités futures de Déclic, contactez le club Mega Jeux, 398, rue G.-Clemenceau, 60750 Choisy-au-Bac.

# METTEZ UN GÉNIE DANS VOTRE CONSOLE

l'occasion du lancement de la Megadrive II (version relookée de la Megadrive, plus petite et parfaitement compatible, bien entendu), Sega propose deux bundles des plus intéressants. Le premier

réunit une Megadrive II, la cartouche Aladdin (le superbe jeu de plates-formes que nous avons testé dans le numéro 24 de Consoles +) et deux manettes classiques 3 boutons. Le prix de l'ensemble est fixé à 995 F. La seconde offre combine une Megadrive II, la cartouche Street Fighter II Prime, un poster et deux manettes: une classique 3 boutons et la nouvelle 6 boutons, présentée dans ce même numéro. Le tout pour 1 190 F.



L'offre Aladdin: la Megadrive II, la cartouche et deux manettes. Alléchant!







Le bundle Street Fighter II Prime au grand complet. En cadeau, le poster de vos héros préférés!







ENFIN SUR CONSOLE."

(Banzzai)

NOM: PHANTOM TYPE : JOYPAD

FABRIQUANT: LOGIC 3
MACHINE: SNIN
CONTROLE: EXCELLENT
FINITION: EXCELLENTE
DISPONIBILITÉ: IMMÉDIATE
PRIX: 200 F





Le Phantom: un joystick à la consistance et à l'assise parfaite.

I existe deux genres de joypad. D'abord, il y a les petits qui tiennent dans la main, qui tiennent dans la poche et qu'on ne tient parfois plus du tout après quelques heures de jeu... et quelques crampes. Et ensuite, il y a les gros pads de table, bien lourds et bien encombrants, mais autrement plus stables. Le Phantom fait partie de cette dernière catégorie. Ce joypad de grande taille (plus de trente centimètres) offre une excellente assise... sur une table (sur les genoux, c'est une autre histoire!). Les 8 microswitchs du "bâton de joie" lui assurent précision et robustesse. Les six boutons largement dimensionnés renforcent ces qualités. A noter toutefois que ces boutons sont tous situés côte à côte. Mais cette disposition, un peu inhabituelle pour les boutons L et R, est finalement la plus pratique pour un pad de table. Le Phantom dispose comme il se doit d'un Autofire et d'un mode Slow. Le câble de bonne longueur (près de trois mètres) devrait suffire pour la plupart des utilisations. Un dernier bon point encore: son prix est des plus raisonnables.

# SPECIAL JOYSTICKS SPECIAL JOYST

NOM: SIX BUTTON CONTROL PAD II

TYPE: JOYPAD
FABRIQUANT: SEGA
MACHINE: MEGADRIVE
CONTROLE: BON
FINITION: BONNE
DISPONIBILITÉ: IMMÉDIATE
PRIX: 170 F



Enfin, la fameuse manette 6 boutons de la Megadrive est disponible séparément.



Nous vous avions déjà parlé du nouveau pad 6 boutons de Sega, qui était livré avec Street Fighter II Prime. Ce pad est désormais disponible indépendamment. A côté des boutons classiques A, B, et C se trouve une seconde rangée de trois boutons: X, Y et Z. Ces boutons, plus petits et de forme plus arrondie que les boutons principaux, autorisent de nouveaux mouvements et combinaisons en conjonction avec certains programmes. En mode 2 joueurs, manettes 3 et 6 boutons peuvent être combinées à loisir. En revanche, certains programmes anciens, tels que Arch Rivals, Forgotten Worlds, Golden Axe II ou Ms. Pac-Man, peuvent poser quelques problèmes. Il suffira cependant de revenir au mode 3 boutons en appuyant sur la touche correspondante à l'allumage de la console. Toutefois, d'autres jeux resteront réfractaires et imposeront le retour à une vraie manette 3 boutons: Alien 3, John Madden Football, Pit-Fighter, Decap Attack et Jordan Vs Bird. Cette manette 6 boutons n'en constitue pas moins un réel progrès par rapport à la manette traditionnelle, certains jeux actuels (de combat en particulier, mais aussi de tennis) se trouvant un peu à l'étroit avec trois boutons.

NOM : PAD MD-6 YPE : JOYPAD

FABRIQUANT : ASCIIWARE MACHINE : MEGADRIVE **CONTROLE: BON** 

FINITION: EXCELLENTE DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE

PRIX: NC



Une excellente prise en main grâce au bossage anatomique.



a gamme de joypads 6 boutons de la Megadrive s'enrichit d'un nouveau modèle, le MD-6 dalias SG-6 en version US). La disposition des boutons est un peu surprenante au premier

"VOUS ETES PRET POUR LE PROCHAIN 'Y METTRE...ET VITE. DECOUVREZ D'UNE JOUABILITE PARFAITE. VOUS NE REMPORTEZ PAS

# ICKS SPECIAL JOYSTICKS SPECIAL J



NOM: FIGHTER STICK MD-6

FABRIQUANT : ASCIIWARE MACHINE : MEGADRIVE CONTROLE : EXCELLENT FINITION : EXCELLENTE DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE

PRIX: NC

Un excellent stick de table, efficace



Rien ne vaut une bonne grosse manette bien stable pour les jeux de baston bien hard, avec leurs coups spéciaux à déraciner un chêne. Si vous êtes de mon avis, ce joystick devrait vous combler. Tout d'abord, il satisfait à la nouvelle norme 6 boutons utilisée par certains jeux récents sur Megadrive. Mais il est possible de revenir au mode 3 boutons pour des raisons de compatibilité. Les boutons sont largement dimensionnés et de couleurs différentes selon leur type: noirs pour A,B,C et gris pour X,Y,Z. Une courbe étudiée permet un placement optimal du talon de la main droite pour éviter toute fatigue ou crampe par mauvaise position (à moins, évidemment, que vous ne soyez gaucher!). Chaque bouton peut être paramétré indépendamment en mode Turbo ou Autofire. Mieux encore: le mode Turbo est réglable en vitesse (quatre positions) jusqu'à atteindre 36 coups/seconde. Belle série de baffes en perspective ! Un mode Slow, cette fois non paramétrable, complète le tout. Le mouvement du joystick est parfait, souple et ferme à la fois, avec une excellente rotation sur 360 degrés. Ajoutez à cela un design original et une ergonomie étudiée. Bref, un excellent produit qui semble en outre parfaitement

IOM: INFRARED REMOTE CONTROL PAD SYSTEM

TYPE: JOYPAD SANS FIL

TYPE: JOYPAD SANS FIL FABRIQUANT: GO MACHINE: SNIN CONTROLE: CORRECT FINITION: BONNE DISPONIBILITÉ: IMMÉDIATE PRIX: 279 F



Le récepteur peut être incliné à volonté pour optimiser la réception.



abord. On ne trouve en effet que deux rangées de deux boutons chacune (A, B pour l'une et X, Y pour l'autre) sur la face supérieure de la manette. Les deux derniers boutons sont situés sur la tranche, à la manière des boutons L et R du pad SNIN. Cette disposition inhabituelle ne pose en fait quère de problème en mode 6 boutons. Mais en mode 3 boutons (commutation possible à l'allumage de la console), indispensable pour certains jeux incompatibles, le report du bouton C sur la tranche peut gêner. Pour le reste, ce pad offre tous les atouts souhaitables. Sa prise en main est excellente grâce à un bossage anatomique calant parfaitement la main pour éviter les crampes. Chaque bouton dispose de ses propres modes Turbo et Autofire, une option Slow venant compléter le tout.

Jous en avez assez des câbles joypad qui s'enchevêtrent régulièrement? Alors, vous êtes mûr pour l'achat d'un joypad sans fil. Le principe est simple. D'un côté, un récepteur infrarouge est placé sur le moniteur et raccordé aux deux entrées joypad de la console. Ce récepteur, de forme parabolique, a une inclinaison réglable pour améliorer la réception. Les câbles de raccordement à la console sont suffisamment longs pour laisser une certaine liberté de placement de la machine. A l'autre bout, une ou deux manettes, alimentées chacune par trois piles AAA non fournies, émettent les signaux infrarouges appropriés. Chaque manette dispose de son sélecteur de canal (deux canaux pour permettre le jeu à deux simultané). Par ailleurs, la disposition des boutons et la forme de la manette reprennent celles du pad d'origine, la principale différence résidant dans une épaisseur plus importante. La prise en main est correcte, mais la proximité des quatre boutons principaux peut conduire à quelques erreurs. Le système fonctionne vite et correctement si l'on ne sort pas du périmètre de réception. Mais si, dans le feu de l'action, vous faites trop pivoter votre manette, ne vous étonnez pas de perdre! Ce défaut n'est pas propre à ce modèle. C'est une caractéristique commune à toutes les télécommandes par infrarouge. Un package complet (récepteur + deux manettes) est proposé à un prix attrayant.

# MUNDIAL? EH BIEN, IL FAUT SENSIBLE SOCCER. RAPIDE. MANIABLE. N'AUREZ AUGUNE EXCUSE SI VOUS







# SPECIAL JOYSTICKS SPECIAL JOY

TYPE : JOYPAD SANS FIL FABRIQUANT : GO
MACHINE : MEGADRIVE
CONTROLE : EXCELLENT
FINITION : BONNE
DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE
PRIX : 279 F

out de noir vêtu, ce joypad sans fil fait le pendant de celui présenté un peu plus haut pour la Tout de noir vetu, ce joypad sans ill lait le periodit de cold production. Toutefois, cette version se SNIN. Les caractéristiques générales restent d'ailleurs identiques. Toutefois, cette version se démarque par un certain nombre d'améliorations portant sur les manettes. Tout d'abord, les boutons se détachent bien les uns des autres, évitant d'involontaires appuis simultanés. D'autre part, les deux manettes offrent des modes Turbo et Autofire indépendants pour chacun des trois boutons et un mode Slow pour faciliter le franchissement de certains passages difficiles.





L'un des meilleurs choix en matiére de pad infrarouge sur Megadrive.

TYPE: JOYPAD SANS FIL FABRIQUANT: AKLAIM MACHINE: SNIN CONTROLE: BON FINITION: EXCELLENTE DISPONIBILITÉ: IMMÉDIATE PRIX: 450-500 F ENVIRON

e joypad sans fil reprend le système évoqué pour celui de Go, avec toutefois quelques petites différences. Le récepteur se connecte directement sur la console. Si cette méthode a l'avantage de limiter les câbles, elle impose en revanche de placer la console bien en vue, d'autant que le récepteur n'est pas mobile. Le Dual Turbo permet, lui aussi, le fonctionnement simultané de deux manettes, chacune sur son canal propre. Chaque manette est alimentée par quatre piles AAA, non fournies. Le système fonctionne correctement, pour peu que, là encore, on ne sorte pas trop du périmètre de réception. Le look et la disposition des boutons rappellent ceux de la manette d'origine. Néanmoins, le renflement dû au logement des piles gêne un peu



Plus de fil à la patte avec les pads infrarouge.

la prise en main. Un mode Turbo, indépendant pour chaque bouton et à deux vitesses, un mode Autofire et une touche Slow complètent cette manette. Aklaim propose aussi un modèle similaire pour la Megadrive. Par rapport au modèle Megadrive de Go, l'achat du système Aklaim paraît peu justifié: la prise en main est moins bonne, la disposition du récepteur moins pratique et le prix presque double. Il ne reste plus à son avantage que le mode Turbo réglable et l'Autofire, mais c'est tout de même un peu juste. En revanche, le modèle SNIN conserve des armes pour se battre face à celui de Go. En effet, ce dernier souffre de boutons mal disposés et d'une absence totale de facilités complémentaires: Turbo, Autofire et Slow,

IOM : MEGAPAD II TYPE : JOYPAD II FABRIQUANT : SAITEK MACHINE : SNIN CONTROLE : EXCELLENT

FINITION : EXCELLENTE DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE

PRIX: 120 F

e joypad se caractérise d'emblée par sa couleur (violette) qui tranche avec les gris ou noir Cen vigueur habituellement. Le design est très réussi, avec une étonnante intégration des boutons L et R, qui semblent faire corps avec la manette. La prise en main est tout aussi bonne et, surtout, bien adaptée aux mains des adultes et des adolescents. Les dimensions de la manette et la présence de bossages anatomiques limitent les risques de crampes. Une molette permet le contrôle de la vitesse du Turbo, actif sur l'ensemble des boutons simultanément. En revanche, le choix de l'emplacement de l'interrupteur Slow sous la manette est plus contestable. Cet article n'en reste pas moins un bon produit au prix très compétitif. A noter que cette manette est aussi disponible en version Megadrive (Megapad IV) et NES (Megapad I), toujours au même prix.



Megapad II: un pad de bonne taille, limitant d'autant le risque de crampes.



## LE PARTENAIRE DE VOS JEUX

94 Av. de Clichy 75017 PARIS Tél. 42.63.41.08

### **SEGA** NINTENDO \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* \* CONSOLES CONSOLES SUPER MARIO KART.......885F SUPER MARIO AII STAR.985F S. FIGHTER II TURBO......1090F GAMEBOY (BASIC).......299F GAMEBOY TETRIS.......490F MEGADRIVE II (2 mttes)......649F MEGADRIVE ALLADIN......985F MEGADRIVE S.FIGHTERII'.1190F MEGA CD II (sans jeu)......1690F ■ MEGA CD II (avec jeu)......1990F GAME GEAR (sans jeu).......499F GAME GEAR COLUMNS......595F MANETTES 6 BTS. M.D......165F JEUX NEUFS S. MARIO ALL STARS.....390F JEUX NEUFS DRAGONBALLZ......490F STARWING(PROMO)......299F MEGA GAMES II (3 jeux)...295F ALLADIN MD......445F SIMCITY.....390F ASTERIX MD.....395F S. FIGHTER II TURBO......499F FLASHBACK MD.....395F MARIOPAINT.....390F ULTIMAT SOCCER.....395F STREETFIGHTERII'......545F 1er PRIX NEUFS 1er PRIX NEUFS MERCERYFORCE G.B.....119F OTHELLO G.B.....119F FORTRESS OF FEAR......119F INDIANA JONES G.G......125F OFFROAD G.G.....125F ALLIEN3 G.G.....125F KUNGFUG.B.....119F SHINOBI G.G.....125F GARGOYLES G.B......119F RADAR MISSION G.B......119F FINAL FIGHT (2 joueurs)...399H PRINCE OF PERSIA.....399F SONIC......449F SERVER SHARK.....Tél.• CONTRATIII......250F TENNIS CUP......399F ACTRAISER.....269F DAVIS CUP WORLD T.....339F S. MARIOKART......229F ZELDA......269F STARFOX.....199F T2.....199F SUPER TENNIS......230F BULL VSLAKERS.....275F SUPERBATTLE TANK....259F MICKEYMOUSE.....189F JOE AND MAC.....249F TAZMANIA......260F SONICII......260F GRAND SLAM......260F **ACHATET VENTE** KID CHAMELEON.....189F T. 42 63 41 08 DOUBLEDRAGONIII......275F BON DE COMMANDE Qté Titre / Console Adresse: CP:.... Ville..... Frais de port Total à payer

IMPORTANT: Certains titres nécéssitent un adaptateur pour jouer sur Super Nintendo

## JOYSTICKS SPECIAL JOYSTI

NOM: MEGASTICK IV TYPE: JOYSTICK FABRIQUANT: SAITEK MACHINE: MEGADRIVE CONTROLE: NUL FINITION: EXCELLENTE DISPONIBILITÉ: IMMÉDIATE PRIX: 80 F





Comme toutes les manettes Saïtek, le Megastick IV a un look d'enfer avec ses deux gros boutons jaunes qui tranchent sur sa couleur bordeaux et sa forme de piano à queue. Un bon point aussi pour les pieds ventouses, destinés à améliorer la stabilité. Mais les compliments s'arrêteront là. En effet, les concepteurs ont fait la grossière erreur de vouloir faire entrer une manette 3 boutons dans un moule prévu pour une manette 2 boutons. Du coup, le bouton A se trouve écarté des autres et reporté au-dessus du joystick. Et il ne s'agit même pas d'un bouton indépendant, mais d'un bouton "à bascule", offrant la fonction Start de l'autre côté. Ce type de bouton est totalement impropre à une cadence de tir un peu soutenue, d'autant qu'il n'existe aucun mode Turbo ou Autofire. Il faudra donc reconfigurer les options de jeu en écartant le bouton A. Mais alors quel est l'intérêt des trois boutons si l'on doit en éliminer un? Une manette à déconseiller en version Megadrive, en dépit de son prix plancher.

Ce joystick est aussi disponible en version NES (Megastick I) et SMS (Megastick II). Le problème du troisième bouton ne se posant plus ici, ces manettes s'avèrent parfaitement bien adaptées, d'autant que le stick est agréable et pas trop dur, et son prix très concurrentiel.



## EKS SPECIAL JOYSTICKS SPECIAL JOYSTICE

NOM: MEGAGRIP IV TYPE : JOYSTICK FABRIQUANT : SAITEK MACHINE : MEGADRIVE CONTROLE : MAUVAIS FINITION: EXCELLENTE DISPONIBILITÉ : IMMÉDIATE

PRIX: 135 F

Megagrip IV: un des rares joystickspoignées sur console. Un bon choix en 2 boutons et mauvais en 3 boutons.



Si les joysticks-poignées sont courants dans le monde micro, ils restent rares sur console et ce n'est peut-être pas sans raison. Ce joystick commet la même erreur que le Megastick IV de la même marque.

Les boutons B et C sont parfaitement bien situés sous le pouce et sous la gâchette de l'index. Mais le bouton A se retrouve une fois encore mis à l'écart, toujours avec le même système de bouton "polyvalent", combinant Fire et Start. Le mode Turbo accessible au pouce permet de contourner partiellement le problème, mais l'ergonomie reste défaillante. Un joystick que l'on se doit de déconseiller en version Megadrive, en dépit de son look très réussi et de son prix attractif.

En revanche, en version NES (Megagrip I) et SMS (Megagrip II), les problèmes de troisième bouton disparaissent et on a alors affaire à un excellent joystick, ferme sans être trop dur, avec une bonne prise en main, un look qui attire l'œil et un prix attractif.

NOM: MEGAMASTER I TYPE: JOYSTICK TYPE: JOYSTICK
FABRIQUANT: SAITEK
MACHINE: SNIN
CONTROLE: EXCELLENT
FINITION: EXCELLENTE
DISPONIBILITÉ: IMMÉDIATE
PRIX: 199 F

Dour retrouver les sensations de l'arcade, point de salut sans un joystick de table, lourd, imposant, mais aussi d'une stabilité à toute épreuve. Le Megamaster de Saitek fait partie de cette catégorie. Les six boutons sont placés côte à côte en deux rangées, ce positionnement particulier des boutons L et R étant le plus adapté à un stick de table. Les micro-switchs de la manette lui confèrent précision et solidité. Un mode Turbo, réglable en vitesse (mais actif sur tous les boutons simultanément) et un mode Slow complètent le tout. Me Megamaster se révèle un redoutable concurrent du Phantom de Logic 3, les deux étant d'ailleurs vendus à des prix très compétitifs. Ce joystick existe aussi en version Megadrive (Megamaster II). En dépit de la présence de six boutons, il s'agit ici d'une manette classique 3 boutons, les trois boutons supplémentaires étant réservés au mode Turbo. Ce mode Turbo est là aussi réglable en vitesse par une molette, un mode Slow venant parachever le tout. Un excellent choix pour la Megadrive.



Megamaster I: un pad de table ultra stable.

BEA1 LUDI SPORT

SORTIE OFFICIELLE Le 4 Décembre

Soyez en POLE POSITION dans vos magasins.



## 3615 STOCK GAMES

## STOCK GAMES REPUBLIQUE

44 rue de Malte 75011 Paris - Métro République Tel : (1) 48.05.48.23

## STOCK GAMES MASSENA 13 CHHUN MUSIC

Centre Commercial Massena Niveau 1 - 75013 Paris Ascenseur Villa D'Este - Métro Porte de Choisy Tel : (1) 44.24.00.00

## STOCK GAMES AJACCIO

23 rue Méditerranée 20179 Ajaccio

Tel: 16 (1) 95.23.14.81

JOUEZ ET GAGNEZ EN JOUANT A NOTRE JEU PRIME !!
CHAQUE SEMAINE, DES CADEAUX A GAGNER.
INFORMEZ-VOUS SUR LES NEWS EN DIRECT DU JAPON ET USA.
EN ATTENDANT, TOUTE L'EQUIPE VOUS SOUHAITE UN JOYEUX NOEL !!!

## STOCK & GAMES

MATERIELS NEUFS-MATERIELS NEUFS-MATERIELS NEUFS

## SUPER FAMICOM

001 =11111110	~
ACTRAISER 2	499F
RANMA 1/2 N°3 RPG	499F
HAMMERING HARRY	539F
HOKUTO NO KEN	589F
DESERT FIGHTER	589F
SUPER R-TYPE III	589F
HUMAN GP N°2	589F
Y'S 4 MASK OF THE SUN	589F
GOEMON FIGHT 2	589F
FATAL FURY 2	589F
MEGAMAN X	589F
DRAGON BALL Z Nº3 ACTION	629F
PROMO DII MOIS	

### PROMO DU MOIS FINAL FIGHT 2 199 F

## SUPER NES

SUPER NES	
MARIO ALL STARS	349
JURASSIC PARK	449
F1 POLE POSITION	499
NBA JAM	499
SENSIBLE SOCCER	499
SECRET OF MANA	499
EQUINOX	499
T.N.M.T FIGHTERS	499
CLAY FIGHTER	499
FLASH BACK	499
NHLPA HOCKEY 94	499
ALADDIN	499
STAR WAR 2 (E.STRIKE BACK)	499

## MEGADRIVE

STREET FIGHTER 2'	499F
ALADDIN	399F
ASTERIX	389F
FORMULA ONE	389F
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	389F
SONIC PINBALL	389F
T.N.M.T WARRIORS	389F
ZOOL	389F
LAND STALKER	429F
NHLPA HOCKEY 94	389F
VIRTUA RACING	449F
ETERNAL CHAMPION	449F

## REPARATION - MODIFICATION DE VOS CONSOLES, C'EST AU 44.24.00.00 CHEZ STOCK GAMES

399F

## **NEO GEO**

SAMURAI SHODOWN	1540F
FATAL FURY SPECIAL	1590F

## CONSOLES ET ACCESSOIRES PC ENGINE GT 1450F NEC DUO-R 2150F NEO GEO SEULE 2390F JOYSTICK NEO GEO 449F

MEMORY CARD 229F
ALIMENTATION 9V/1A 129F
2 JOYPADS INFRA-ROUGE MD 249F
2 JOYPADS INFRA-ROUGE SNIN 249F
ADAPATEUR FX 60 HZ 99F

## NOMBREUX JEUX EN STOCK, N' HESITEZ A NOUS CONSULTER POUR DISPONIBILITE

## MATERIELS OCCASIONS - MATERIELS OCCASIONS

## SNES - SNIN

SNES - SN	IIIV
SKY MISSION	149F
WWF WRESTLEMANIA	149F
UN SQUADRON	199F
CASTLEVANIA IV	199F
STREET FIGHTER 2	199F
ZELDA 3	199F
ROAD RUNNERS	199F
SUPER TENNIS	199F
SUPER SOCCER	199F
SUPER R-TYPE	199F
F ZERO	199F
GHOULS AND GHOSTS	199F
TORTUES NINJA	199F
PILOTWINGS	199F
ADDAMS FAMILY	199F
SUPER PROBOTECTOR	199F
ADVENTURE ISLAND	199F
JOE AND MAC	199F
E.D.F	199F
ANOTHER WORLD	249F
WING COMMANDER	249F
NCAA BASKETBALL	249F
STAR WARS	249F
AXELAY	249F
BUSTER BROS	249F
RUSHING BEAT 2	249F
MAGICAL QUEST	249F
SUPER ALESTE	249F
BART' S NIGHTMARE	249F
DRAGON'S LAIR	249F
AMAZING TENNIS	249F
STAR WING	249F
MARIO KART	249F
FATAL FURY	249F
BEST OF THE BEST	249F
SPIDERMAN	249F
MYSTICAL NINJA	299F
B.O.B	299F
YOSHI'S COOKIE	299F
NINJA BOY	299F

## ECHANGEZ VOS JEUX POUR 50 F 100 F SUR NEO GEO

JEUX À PARTIR DE 149F SUR SUPER NES SUPER SFC SUPER NIN

79F SUR MEGADRIVE

> 399F SUR NEO GEO

## GRAND CHOIX

DE JEUX
- NEC /CD DUO + DE 200 TITRES
- NEO GEO + DE 40 TITRES
- MEGADRIVE + DE 200 TITRES

- SUPER NINTENDO -

+ DE 300 TITRES

## NEO GEO

NAM 1975

CYBER LIP	399F
MAGICIAN LORD	399F
SUPER SPY	449F
BLUE'S JOURNEY	499F
BASE BALL STAR	499F
BASEBALL 2020	499F
ALPHA MISSION 2	499F
NINJA COMBAT	499F
BURNING FIGHT	499F
JOY JOY KID	499F
KING OF THE MONSTER	499F
SENGOKU	499F
GHOST PILOT	499F
FATAL FURY	499F
TOP PLAYER GOLF	549F
EIGHT MAN	549F
CROSSED SWORD	549F
TRASH RALLY	649F
ROBO ARMY	749F
MUTATION NATION	749F
SOCCER BRAWL	849F
WORLD HEROES	849F
LAST RESORT	899F
ART OF FIGHTING	949F
THREE COUNT BOUT	949F
SENGOKU 2	949F
SUPER SIDE KICKS	999F
FATAL FURY 2	999F
WORLD HEROES 2	1099F
VIEW POINT	1199F

NOUS RACHETONS VOS JEUX SUR SFC/SNES/SNIN, MD, NEC, NEO GEO, AINSI QUE VOS CONSOLES.N'HESITEZ PAS A TELEPHONER.

### JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU	1790F
TINY TOONS ADV	449F
RAIDEN	449F
<b>EVOLUTION DINO</b>	449F
ALIEN PREDATOR	449F
CRESCENT GALAXY	449F
CHECKERED FLAG II	449F

### 3 D O

3DO + 2 JEUX	5490
MEGARACE	549
STELLAR	549
RAIDEN	549
MAC DOG MC CREE	549
WING COMMANDER	549
ET ENCORE D' AUTRE	SIII
	MEGARACE STELLAR RAIDEN MAC DOG MC CREE

## MEGA CD

SEWER SHARK	399F
SONIC	399F
CHUCK ROCK	399F
NIGHT TRAP	399F
DUNE	429F
ECCO THE DAULPHIN	429F
SHERLOCK HOLMES 2	429F
HOOK	429F
SILPHEED	429F
DRACULA	429F
LETHAL ENFORCER	429F

PROMOTIONS SUR LES JEUX NEC,NEC CD ROM,GAME BOY,GAME GEAR EN NEUF ET OCCASION

### BON DE COMMANDE A RENVOYER À : STOCK GAMES 44 RUE DE MALTE 75011 PARIS POUR LA CORSE: 23 RUE MEDITERRANNE 20179 AJACCIO

TITRES CONSOLES QT PRIX

TOTAL + 30 F DE PORT

VILLE:

NOM:

PRENOM:

ADRESSE :

CP:

REGLEMENT:

CHEQUE

MANDATIE

MANDAT-LETTRE CARTE BLEUE N° CARTE BLEUE :

TEL:

DATE D'EXPIRATION:

SIGNATURE:

OFFRE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES PRIX REVISABLE SANS PREAVIS



Toutes les règles du rugby sont respectées :

## **Vous pouvez jouer:**

- En championnat du monde, avec toutes les équipes du dernier Championnat
- En match amical, où la bonne humeur sera de rigueur
- Dans une league nationale
- ou dans une Coupe!

## Choisissez:

- Votre équipe
- Les caractéristiques

## vos joueurs

- Votre stratégie de jeu
- Le type de pelouse

Et on y va !.. Vous visualisez le match comme si une caméra était placée dans un angle à 45° au dessus du terrain... Les poteaux et les lignes avancent ou reculent suivant un zoom spectaculaire, propre à la Super Nintendo... Mais n'oubliez pas, vous pouvez être expulsé pour geste maladroit ou malveillant!

Le rugby, un sport de voyous pratiqué par des gentlemen!











APPELLE VITE AU

36-68

JOUE et GAGNE I

Top des Top des console (Néo-Géo, Jaguc Méga CD II, 3DO.. et tous les jeu LUDI GAME (F1 Pole Positio Eric Cantona.

36-68 68 77 CEST FACILE, CEST TOP

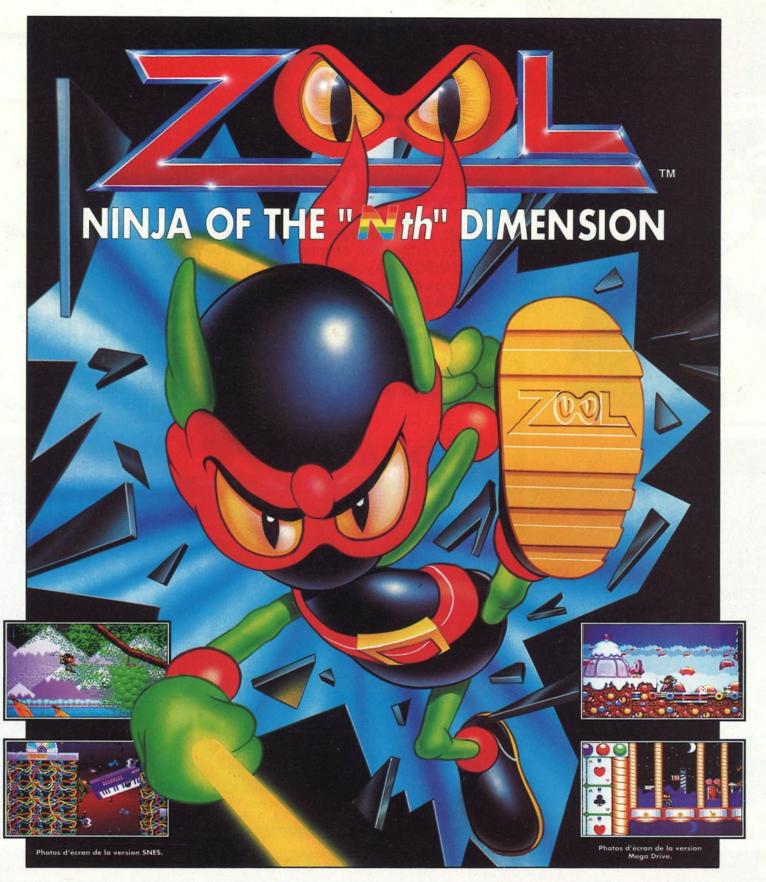






# Vous le vouliez sur...



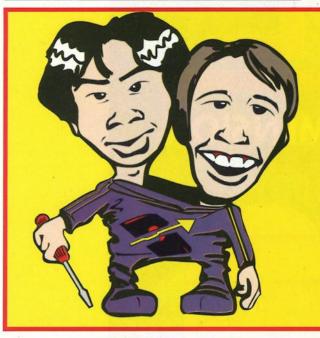


Chaque année nous réserve un jeu qui se démarque tellement des autres, qu'il est gagnant avant même que la compétition n'ait commencé. Un jeu tellement différent, dynamique, grandiose, rapide, haut en couleur et fantastique que tout le monde a la même réaction: "C'est le meilleur!". Cette année, Zool le Ninja de la Enième Dimension est définitivement le meilleur!









## SALUT A TOUS!

How! How! Alors, bande de petits veinards, avez-vous été bien sages tout au long de cette année? N'avez-vous pas trop monopolisé le poste de télé familial? Avez-vous offert des fleurs à votre sœur pour son anniversaire? Ou. encore, avez-vous pensé à préparer un petit cadeau de Noël pour la rédaction, comme n'importe quel lecteur l'aurait fait? [NDChucky: je crois que tu rêves un peu!] Si oui, je pense que vous méritez nos derniers tips concernant toutes les nouveautés du mois de décembre. Ouvrez grand vos mirettes et tenez-vous bien à votre paddle, car vous n'allez pas en revenir: Rocket Knight's Adventure sur MD, World Heroes sur SFC, CD Deniin sur SCD. Et si, avec tout cela. vous n'êtes pas aux anges, il ne vous reste plus qu'à abandonner les jeux vidéo une bonne fois pour toutes! Tchi. le Père Noël

## **SFC**

## **TOM & JERRY**

## Pour finir le niveau

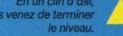
Certes, je n'ai plus l'âge de contempler un stupide chat courir après une stupide souris, mais mon boulot m'oblige à vous révéler absolument tout sur tous les tips. En exclusivité, voici donc le superbe code qui permet de terminer le niveau dans lequel vous vous trouvez, que j'ai réussi à extirper des entrailles de cette cartouche après une longue séance de "cartouchirurgie" en compagnie de Tchi, mon fidèle assistant spécialiste du fer à souder.



Au beau milieu du jeu, mettez la pause et effectuez la manipulation.



En un clin d'œil. vous venez de terminer



Pendant le jeu, faites Pause et appuyez sur L, X, A, Y, Y, B et R.

### Pour obtenir 9 vies

C'est en rangeant mon assistant dans sa boîte que j'ai réussi à localiser un nouveau tip sur Tom & Jerry grâce à mon microscope (le bougre était dissimulé derrière un condensateur) et qui, ô miracle! vous permettra d'obtenir 9 vies. [NDTchi: cette fois, je crois que c'est clair, Chucky a complètement pété les plombs...]



N'importe où, lorsque les vies manquent, mettez la pause et effectuez vite la manœuvre.



En finissant le niveau, vous vous apercevrez que votre nombre de vies est passé à 9.



Pendant le jeu, faites Pause, puis appuyez sur L, Y, B, B, A, X, Y, Y, B et R.

## MD

## **ROCKET KNIGHT'S ADVENTURE**

## Pour accéder au mode de difficulté Crazy

Contrairement à Sam et à Switch, je trouve ce jeu vraiment excellent. Il mérite bien son titre de mascotte du ô! combien célèbre Konami. C'est vrai, il est assez simple, et c'est pour cette raison que je vais relever son niveau en vous proposant le mode Crazy. Pour vous donner une idée de la difficulté, sachez que le moindre contact vous envoie directement au paradis des jeux vidéo!

Pendant la présentation du sigle de Konami, faites 4 fois Gauche, 4 fois Droite, 7 fois Gauche, Droite, Gauche.



Le tip est caché à la page de





Continue pour finir e ieu. Dur!



Les ennemis sont plus nombreux et plus dangereux.





## MD

## **BARI ARM**

## Pour obtenir le Debug Mode

Il est évident que ce shoot'em up n'arrive pas à la cheville de Silpheed, mais il est tout de même bien sympa et comblera les fans de la baston. Pour tous ceux qui se prendraient la tête avec ce soft, voici le Debug Mode qui vous conférera l'immortalité, vous fournira le Select Stage et vous permettra de régler la puissance de votre arme.



A l'écran de titre, faites la manipulation.

A l'écran de titre, faites Haut, B, A, C, A, Bas, B, A, C, A.

> Voici le tableau du Debug Mode: il vous donne accès à l'immortalité, au Select Stage et au réglage de puissance de votre arme.





Grâce au Select Stage, vous voici au dernier niveau, qui ne manque pas de piquant, croyez-moi!



## Pour voir la séquence de fin

Eh oui, encore un tip pour ce shoot'em up. Il ne vous apportera aucun bonus, mais vous permettra de visionner un petit dessin animé assez sympathique, et bien réalisé dans l'ensemble.

A la page de présentation, faites Droite, C, A, B, A, Gauche, C, A, B et A.

Mais qui est donc cet énorme dragon qui vous court après?



## Pour avoir droit à une petite image sympathique

Ainsi que vous pouvez le voir sur cette photo, les programmeurs sont parfois vraiment délirants. Ils auraient peut-être pu travailler un peu plus leur jeu plutôt que digitaliser sans arrêt des dessins nippons, même si ceux-ci sont très sympathiques.

A la page de présentation, pressez sur Haut, Bas, Droite, Gauche, B, A, B, A.

> Quand je disais quelle était très sympa, cette démo, en voici la preuve...



## TIPS

## MD

## **RANGER-X**

## Pour avoir les modes Easy et Heavy

Plus connu sous le nom de Ranger-X en France, Ex-Ranza est un shoot'em up qui, sans égaler Thunder Force 4, se révèle néanmoins très accrocheur. De plus, il cache un niveau secret accessible uniquement en mode Easy. Voici donc le tip qui vous donnera accès non seulement au mode Easy, mais aussi au mode Heavy.



Dans le tableau des options, placez le curseur sur "RANK" et pressez très rapidement sur A, B, C, A, B, C, A, B, C.



Le mode Easy, obtenu grâce au code, va vous permettre...





Ce qui ne sera pas vraiment le cas si vous optez pour le mode Heavy!



... d'accéder au niveau caché, très enfantin et donc très facile.





## **SONIC WINGS**

## Pour jouer en mode Super

Ce petit shoot'em up, qui n'a rien à voir avec des jeux comme Pop'n Twin Bee ou encore Starwing, est fort sympathique. Pour tous ceux d'entre vous qui le trouvent trop facile, voici le mode de difficulté Super.



A l'écran de titre,

restez appuver sur R.

Effectuez ensuite les

manœuvres indiquées.







Il ne vous reste plus qu'à sélectionner le niveau de difficulté Super dans le tableau des options. Ce mode est uniquement réservé aux pros du paddle.

A la page de présentation, maintenez R et faites Haut, Gauche, Bas, Droite, B, A, X, Y. Une sonnerie se fait entendre si la manœuvre est correcte. Rendez-vous dans le tableau des options pour choisir le mode Super.

## Pour obtenir 18 Continue

Et maintenant, si vous trouvez le mode Super trop dur, voici le code qui vous accordera 18 Continue, et rien que ca. [NDTchi: je suis vraiment







Vite, pas de temps à perdre: dépêchez-vous d'entrer le code, qui est relativement long.



Vous serez bien récompensé puisque vous disposez désormais de 18 Continue!

Lorsque apparaît le sigle de Video System, maintenez L et pressez rapidement sur Gauche, Bas, Droite, X, Y, A, B, Gauche, Bas, Droite, Bas, X, Y, A, B. Comme pour le tip précédent, une clochette signalera la réussite de votre manip.

## SCD

## **CD DENJIN**

## Pour avoir le Debug Mode

Bonk, le héros de la série des PC Kid, transformé en un personnage étrange dans un shoot'em up très futuriste et hi-tech, qui aurait pu y penser? Eh bien, les programmeurs de chez Hudson Soft ne se sont pas retenus et ont créé la surprise en nous pondant ce nouveau petit chef-d'œuvre. Mais qui s'en plaindrait? Ce jeu génial, mais aussi très dur, va poser problème à plus d'un. Heureusement, je suis là pour vous faire cadeau du Debug Mode.





Normalement, vous atterrissez directement dans le Debug Mode, où vous pourrez choisir le niveau de départ...

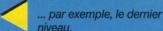




Tout d'abord, à la page de présentation, il faut effectuer rapidement la combinaison de touches.

A la page de présentation, faites rapidement I, II, Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, Select.





## **SONIC WINGS**

## **SFC**

## Pour jouer avec Rabio Lepus

Pour tous ceux et celles qui ne connaissent pas encore Rabio Lepus, eh bien, sachez qu'il s'agit avant tout du nom d'un shoot'em up qui est né sur PCE. Depuis, Rabio Lepus est devenu tout simplement la mascotte de la société Video System. Elle apparaît de temps à autre dans certains jeux, comme Super Volley Ball sur Megadrive. Dans Sonic Wings, vous aurez même la possibilité de jouer avec.



peu les plaisirs: au lieu de

prendre les personnages

habituels, faites donc le

code ci-dessus...





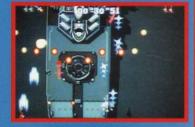
Plus petits et plus rapides, les deux Rabio Lepus sont meilleurs que les autres équipes malgré leur force de feu assez faible.

Lors du choix du pays, maintenez R, puis appuyez sur Gauche, Bas, Droite, X, Y, A, B, Gauche, Bas, Droite, Bas, X, Y, A, B.

## Pour jouer en mode Time Attack

Avec le mode Time Attack, vous pourrez affronter tous les boss du jeu, tout en étant chronométré. C'est un moyen comme un autre de faire des concours entre copains. De cette facon, il sera facile de déterminer le meilleur "shoot'em upeur" d'entre vous. [NDTchi: ce terme n'existe sûrement pas, mais vous me comprenez, c'est l'essentiel.]







Au lieu de choisir le pays que vous voulez représenter, essayez donc le code.



Remarquez le chrono affiché au centre de l'écran. C'est le moment de la compétition...

Lors du choix des pays, restez appuyer sur R, et pressez sur A, Gauche, Y, Droite, X, Bas, B, Haut.

## SFC

## **BIO METAL**

## Pour avoir le Select Stage

Ce petit shoot'em up, débarqué récemment sur les côtes françaises, se détache du lot des classiques par sa difficulté. En effet, ce soft est pratiquement interminable. Voici pourquoi ses possesseurs seront heureux d'apprendre qu'un Select Stage se cache dans les entrailles de la bête. Les mêmes seront encore plus heureux d'apprendre que je vais leur offrir le moyen d'accéder à ce Select Stage dans les lignes qui suivent.

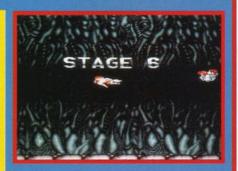




Dès le début du jeu, effectuez la manipulation comme indiqué dans le tip, mais sans mettre la pause.

Pendant le jeu, faites Pause et simultanément Diagonale Bas/Droite, A, B. Puis, tout en maintenant appuyé, faites Reset. Recommencez alors une partie et, en plein jeu, appuyez sur Select et R pour avancer d'un niveau, ou Select et L pour descendre d'un

niveau.



Et vous voilà téléporté directement au niveau 6.





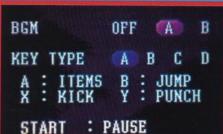
## TIPS

## **SFC**

## **FIRST SAMURAI**

## Pour commencer directement au dernier niveau

Si vous êtes aussi nul que Chucky, et que vous n'arrivez pas à terminer First Samuraï en moins d'une heure, ou bien si, comme moi, vous êtes un excellent joueur et trouvez que une heure, c'est du temps perdu, alors j'ai le tip qu'il vous faut. Cette manipulation vous permettra de commencer au troisième niveau, ce qui représente un gain de temps pour les pros... et une aide pour les mauvais.



SELECT : SELECT ITEMS

Curieux, vous arrivez
directement dans le tableau
d'options de First
Samuraï. C'est ici, entre
autres, que vous
aurez à maintenir
Haut, X, A, L, R.

L'avant-dernier niveau est dévoilé alors que vous venez juste de commencer une

nouvelle partie.

Dans le tableau d'options, appuyez simultanément sur X, A, L, R et Haut.



## MD

## KING OF MONSTERS

## Pour avoir jusqu'à 12 Continue

Certes, cette conversion du jeu Neo Geo n'est pas mirobolante, mais elle vous fera passer de bons moments, notamment si vous jouez en mode 2 joueurs. Mais pour ceux qui auraient décidé de terminer ce jeu sans difficulté, je me suis débrouillé avec Spy pour qu'il me révèle un tip qui vous permettra d'obtenir jusqu'à 12 Continue dans le tableau.





Le logo de Sega apparaît au début de tous les jeux sur Megadrive. C'est souvent l'endroit où la plupart des tips sont cachés, ce qui est encore vérifié avec King of Monsters.

12 Continue à la place de 3, il faut vraiment le faire exprès (ou être le roi des nuls!) pour ne pas finir le jeu.



Au logo Sega, appuyez simultanément sur A, B, C, Start et Diagonale/Bas/ Gauche.



## MD

## **INDIANA JONES**

## Pour avoir le Select Stage

Comme l'avait précisé Peter dans son test (C+ 17), ce jeu est d'une grande difficulté, et il résistera même aux plus grands joueurs de plates-formes. Par conséquent, je me suis dit qu'il ne serait pas inutile de vous divulguer le Select Stage de cette cartouche. [NDChucky: la fin du jeu est courte et, tenezvous bien, vous n'aurez pas à attendre l'interminable fin du casting: il n'y a pas de casting!]



Décidément, quand ce n'est pas à l'apparition du logo Sega, c'est à celui de Lucas Film qu'il faut agir.



Dans ce tableau, vous pourrez choisir de commencer dans n'importe quelle scène du jeu. Au logo Lucas Film, faites A, B, C, B, C, A, C, A et B.

Comme je le disais plus haut, on peut dire que la fin a été travaillée avec une rigueur hors du commun...



THE END

## MYOUS AVEZ DIT ABTION?



Basé sur la superproduction de la Columbia Pictures, il pourrait se révéler être le meilleur jeu d'aventure jamais imaginé jusqu'alors.

Nouveautes et concours sur le 36 68 22 02, (2,19F/minute)









Sony Imagesoft and Imagesoft are Trademarks of Sony Electronic Publishing Company.

© 1992 Sony Electronic Publishing Company,Last Action Hero™ and Columbia Pictures Industries Inc. ©1993 Columbia

Pictures Industries Inc. Ali rights reserved. Mega Drive™ is a registered trademark of Sega Enterprises Ltd.

Game Boy™ and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo.

## SUPER NES REVIEW

Les Anciens l'ont élevée au rang de destructrice, alors qu'elle était là pour préserver la paix. Ils ont su dérober ce qui rendait justice, en volant les huit graines de notre destinée."

La Mana est source de vie. La Mana est paix. Mais mise entre les mains d'un esprit démoniaque, toute cette puissance bénéfique peut basculer dans le monde obscur des forces du Mal... Et c'est ce qui arriva. Les sbires de l'empire dérobèrent les graines de pouvoir de la Mana. Mais un homme fit un jour preuve d'assez de bravoure pour aller les combattre. Pour ce faire, une épée fut spécialement forgée à son intention. On l'appela l'épée de Mana. Et le brave partit détruire ces armées endiablées. Aujourd'hui, la paix est revenue. Mais l'épée de Mana, que le guerrier était allé planter dans la forêt, telle Excalibur, vient d'être dégagée. VOUS êtes le fautif. VOUS venez de libérer toutes les forces obscures. VOUS n'avez plus qu'à partir pour réparer vos fautes, et récupérer les huit graines avant que les autres ne les trouvent.

Pour débuter en beauté cette quête, il faut mener à bien moult opérations. Apprenez tout d'abord à vous servir de l'épée: très puissante, sa manipulation vous demandera un temps d'adaptation important. Détruisez lapins, champignons et abeilles géantes pour gagner des points d'expérience et ainsi devenir plus résistant et plus combatif. Fouillez les moindres recoins des villages, discutez avec tout le monde pour savoir où vous rendre. Rendez-vous à l'auberge pour récupérer vos points de vie ou encore sauvegarder la partie. Allez rendre visite au marchand pour équiper votre personnage. Prenez le temps de connaître votre monde. Et lorsque vous aurez accompli toutes ces actions, vous devrez découvrir deux personnages qui vont se battre à vos côtés (pilotés au choix par la console, par un ou deux autres joueurs). Ces nouveaux alliés, eux, sont capables d'user de pouvoirs magiques. La jeune demoiselle ne bénéficie que de pouvoirs "d'aide", alors que le plus jeune possède des sorts d'attaque aussi nombreux qu'originaux. Mais avant de tirer profit de ces pouvoirs, il faudra les gagner auprès de personnages spéciaux, les Elémentaires, que vous libérerez sur votre route. Mais ce ne sont là que quelques aspects de cette quête. Vous citer ici l'intégralité des possibilités offertes par Secret of Mana est impossible tant elles sont nombreuses!



C'est ici que tout commence.
Alors que vous étiez en train de jouer près de la grande Cascade, une chute dans l'eau vous a permis de mettre la main sur l'épée de Mana. Le retour au village s'annonce pourtant houleux...



VIIV

AVIS

oui!



SPY

Vous comprenez un peu l'anglais? Vous avez une SNIN et un adaptateur permettant de lire les jeux américains? Vous aimez les jeux d'aventures? Ne cherchez pas plus loin. Ce jeu est LE jeu qu'il faut se faire acheter pour Noël. C'est simple, tout le monde à la rédac' se l'est offert, c'est vous dire. Le terrain d'aventure à parcourir est immense. Une bonne centaine d'heures sera nécessaire pour en venir à bout. Secret of Mana est également l'un des plus beaux jeux d'aventures qu'il m'ait été donné de voir sur console. Ses couleurs, sa musique me resteront en mémoire bien longtemps. En plus, on peut y jouer à trois ou à deux simultanément. Quoi de plus merveilleux? Jusqu'alors, le jeu d'aventures se pratiquait

en solitaire, et seuls les quelques échanges avec des amis le rendaient convivial. Avec Secret of Mana, vous évoluerez côte à côte. Si vous n'avez pas assez d'argent pour l'achat de cette cartouche, partagez les frais, mais ne loupez pas un tel chef-d'œuvre!

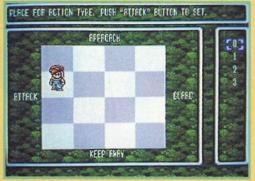
## SECRET

## LA GESTION DES PERSONNAGES

Seul Final Fantasy 5 avait fait sur moi l'effet d'une bombe grâce à l'importance accordée à la gestion des personnages. Avec S.O.M., je retrouve complètement cette sensation. Il vous faudra utiliser le plus d'armes et de magie possible (pour les rendre plus puissantes). Il vous faudra aussi choisir avec attention l'arme et l'armure qui correspondront le mieux à chaque personnage et tenir compte de l'évolution de celui-ci. Enfin, vous devrez également tenir compte (si vous jouez seul!) du positionnement des personnages sur "la grille d'action" pour les placer en attaque ou en défense avec le plus de brio.



Cet anneau qui vous entoure est celui des options.
Vous pouvez gérer votre statut, la puissance de vos armes, votre équipement, la grille d'action, etc. Les programmeurs ont même pensé à nous laisser modifier les couleurs, les motifs intérieurs et le cadre des blocs de dialogue!



Si le personnage est en haut à gauche de cette grille, il ira au contact et attaquera, alors que s'il se trouve en bas à droite, il restera en défense. Sachez moduler son positionnement en fonction de ses armes. Avec une arme de jet par exemple, placez-le en bas à gauche pour un assaut à distance!



Ah! La magie...
Vous devrez
récupérer les sept
Elémentaires pour
bénéficier de tous les
pouvoirs en venant à
bout de certains boss qui
se terrent dans les
donjons. Ils ont pour
thèmes l'eau, le feu, l'air,
la terre, etc. et sont
offensifs pour le jeune
personnage, défensifs
pour la fille.

## SUPER NES REVIEW

# Of III



Ce long serpent vicieux que les joueurs viennent de déranger est l'un des boss que vous rencontrerez. Celui-ci est spécialement dangereux car si son venin n'est pas mortel, il réduira votre taille de moitié...



L'utilisation de la magie, ici le Thunder Saber, est souvent nécessaire pour venir à bout de certains monstres coriaces. Mais faites attention car vos points de magie ne sont pas éternels, hélas...



Au fil de l'aventure, les trois héros évolueront dans des paysages plus beaux les uns que les autres. lci, ils sont dans le monde de Glace. Prenez garde aux loups affamés après un hiver trop rude, et aux rochers qui s'écroulent des falaises.





Les Crystal Orb sont des systèmes très complexes inventés par une civilisation aujourd'hui disparue. De nos jours, leur mode de fonctionnement est encore inconnu. On sait seulement que la magie leş fait réagir...



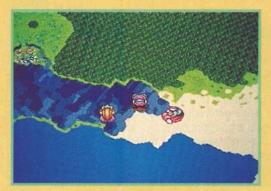
Voici Salamando, le génie du feu, qui vous offre ses pouvoirs magiques pour vous remercier de votre aide. Ses pouvoirs vont s'ajouter à ceux que vous possédez déjà, vous rendant toujours plus puissant.

## LES MOYENS DE TRANSPORT

Peu nombreux, ils n'en sont pas moins originaux. Dans Zelda, un petit oiseau tout fébrile vous emmenait où vous le vouliez... Secret of Mana est plus généreux: un dragon blanc est ici à votre disposition. Apprenez à mémoriser visuellement et nominativement les villes que vous traverserez. En dragon, pas de carte routière, juste une "rose" de direction!



C'est de cette manière que vous devrez vous déplacer le plus souvent: à pied! Il va sans dire que les ennemis sont nombreux, et qu'il vous faudra accumuler des points d'expérience.



Après une petite discussion avec le "prehistorik" du coin (et 50 pièces d'or!), vous aurez la possibilité d'user d'un énorme canon qui vous propulsera sans dégât à l'endroit où vous désirez vous rendre.



Impossible de chevaucher ce dragon (on le distingue dans le halo de lumière) avant d'avoir récupéré le Flammie Drum. Grâce à lui, vous pourrez appeler le dragon si vous vous trouvez dans une zone dégagée.

## ZELDA CONTRE SECRET OF MANA

lci, nombreux sont ceux qui pensent que S.O.M. l'emporte haut la main sur Zelda. Là, je dis: "Pas si vite!" C'est vrai, S.O.M. est beaucoup plus beau que Zelda. Il nous propose pour la première fois sur SNIN un jeu d'aventures à trois, des options à gogo ainsi qu'une gestion des

personnages parfaitement structurée. Mais ce qui fait la force de Zelda, ce sont les énigmes qu'il faut résoudre dans chacun des donions. Certes, vous devrez parfois sérieusement vous "prendre la tête" pour savoir comment vous repérer dans S.O.M. Mais rien de comparable avec les heures passées à essayer de comprendre comment ouvrir telle ou telle porte dans Zelda. Finalement, mon choix personnel penche en faveur de Secret of Mana: les personnages sont plus nombreux et leurs perspectives d'évolution bien plus étendues.









Retour au monde de Glace. Cette fois-ci, les loups ont cédé leur place à un nouveau boss. Cette sorte de plante crache verticalement des boules de feu, qui, bien évidemment, vous retomberont dessus. Utilisez toutes vos compétences intellectuelles et physiques pour en venir à bout.



Le printemps, chez nous, est caractérisé par la domination du vert. Dans le pays où se trouvent les joueurs, les arbres prennent des teintes purpurines, pour le plus grand plaisir des yeux.

**AVIS** oui!



Zelda s'est fait renverser. Le roi est mort, vive le roi! Secret of Mana est sans conteste le digne successeur du fabuleux Zelda 3. Si Zelda était plutôt gentillet, S.O.M. nous plonge directement dans l'univers des Donjons et Dragons: combattre un maximum d'ennemis pour augmenter vos points d'expérience ainsi que la puissance de vos armes. Côté magie, on dénombre exactement quarante sorts différents! Mais ce n'est pas tout! Durant tout le jeu, huit armes vous accompagneront et chacune d'elles possède huit niveaux de frappe. A vous de trouver le moyen et le moment de les forger. Les graphismes sont très détaillés et continuellement animés (l'herbe bouge avec le vent, l'eau coule...). Le mode 7 est utilisé comme il le faut et sans abus. Les thèmes musicaux rythment l'aventure: ils sont féeriques dans les châteaux et deviennent angoissants quand un boss se pointe. Inutile de vous faire envie plus longtemps. Si vous devez investir dans un jeu d'aventures sur SNES, ce doit être Secret of Mana.

Mais attention, une bonne pratique de l'anglais est nécessaire pour bien comprendre toute l'histoire.

## UPER NES



EDITEUR: SQUARESOFT DISTRIBUTEUR: -**DISPONIBILITE: OUI** PRIX: F

**AVENTURE 3 JOUEURS SIMULTANES CONTROLE: EXCELLENT** DIFFICULTE: ÉLEVÉE **NIVEAU DE DIFFICULTE: -CONTINUE: 4 SAUVEGARDES** 

## PRESENTATION

82%

L'écran-titre est féerique, et le pourquoi de votre présence ici habilement introduit.

## GRAPHISMES

94%

Les couleurs crèvent l'écran, les graphismes sont d'une rare précision, la variété des décors étonnante. En un mot, c'est IM-PEC-CA-BLE!

## ANIMATION

Les postures de vos combattants sont nombreuses et variées. Dommage que les décors ne scrollent pas d'un écran à l'autre.

### MUSIQUE

Sans être très variés, les thèmes collent parfaitement aux situations et rythment bien les actions.

## **BRUITAGES**

Coups d'épée, magie, poursuite, tout est bruité!

## DUREE DE

Le monde est immense, et le jeu vous tiendra en haleine aussi bien à trois que seul.

### JOUABILITE

94%

Le système des anneaux est bien exploité, et le déplacement des personnages un vrai régal.

Un jeu d'aventures magnifique et immense qui égale le légendaire Zelda. Un must.

## L'ERE GLACIAIRE



## OLYMPICS.

Winter Olympics: c'est chaud.

© LOOC 1991 © 1993 U.S. Gold. All rights reserved. U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England. Tel: 19 44 21 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.



"SEGA", "MEGA DRIVE", "MASTER SYSTEM" and "GAME GEAR" are trademarks of Sega Enterprises Ltd., © 1993 SEGA ENTERPRISES LTD. NINTENDO ® SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of NINTENDO.

## MEGADRIVE

Nous voilà en direct des labos d'E.A., où va se tenir la rencontre tant attendue: l'équipe de Consoles+, qui, par son sérieux et son opiniâtreté, a su s'imposer comme une valeur sûre, va s'opposer aux champions d'Electronic Arts! Le match n'est pas encore gagné!"

"C'est parti! Spy vient de prendre le contrôle. Il passe les quatre modes de jeu proposés (Tournoi, Eliminatoires, Ligue et Exhibition!) pour se plonger plus avant dans la découverte des options, qui lui permettront de prendre ou non les fautes en compte dans le jeu, les hors-jeux ou de choisir les conditions météo. Il continue sur sa lancée, et constate avec plaisir que son gardien peut être contrôlé par l'ordinateur ou par lui-même. Mau-

vais comme il est, il opte pour l'option Ordinateur. Ah! Sam vient de s'apercevoir que l'on peut jouer en type Action (le jeu est plus rapide, mais vous risquez aussi de faire davantage de fautes) ou en type Simulation (réservé à Pépère!). Il semble que l'option Action soit plus aisée; ils s'y lancent donc tous en chœur. Mais que se passe-t-il? Un joueur, telle une fusée, vient d'arriver avec un adaptateur 4 joueurs entre les dents et deux manettes dans les mimines... C'est Niiico! Il vient de réaliser que l'on peut jouer à un, deux, trois ou quatre, et veut faire partie de la fête. Tout le monde dans la même équipe ou deux dans chaque, c'est bonardo! Une fois qu'ils ont choisi deux équipes parmi une cinquantaine, l'arbitre propose aux joueurs un pile ou face. La face pile [! NDP] rebondit sur le sol et l'équipe Sam/Max choisit de prendre le ballon. Ils ont acheté l'arbitre, c'est sûr, et ce sont les premières fautes qu'ils commettent sur la personne de Niiico qui confirment mes doutes! Fort de son expérience en matière d'options, Spy met le jeu sur Pause et décide de permuter quelques-uns de ses défenseurs. Ce faisant, il en profite pour modifier sa stratégie d'attaque et sa formation, et décide de visionner les dernières actions avec l'option Magnétoscope. Il se relance dans le match et, aidé de son comparse, ne laisse plus aucune chance à Sam/Max... 34-0, on applaudit!"

## **ANIMATIONS D'EXCEPTION**

C'est simple, aucun jeu de foot sur quelque console que ce soit n'offre des vues aussi impressionnantes que celles de FIFA (NDMarc: Super Sidekicks sur Neo Geo, peut-être!). 2 000 séquences d'animation ont en effet été utilisées pour les personnages, complétant ainsi les positions classiques de tir ou d'arrêt du gardien, et offrant dorénavant la possibilité d'effectuer retournés, têtes (plongeantes ou pas) ou amortis.



"Vire de là, c'est chez moi..."
Ou comment se faire virer sans passer par l'arbitre!



Tête plongeante ou... tacle. Plus dure sera la chute...



Talonnade arrière... ou comment blouser le premier venu!





Tacle... "Les crampons dans la tête et le genou dans les..."



Tir puissant... "Eh! les gars, le french cancan, c'est au Moulin rouge!"



Têtes... "Qu'est-ce qu'elle a, ma gueule?" [© Johnny H.]

FIFA INTERNATIONAL





Les commentaires de Ron Barr sont les bienvenus. Il vous glisse ses pronostics pour la victoire et vous dresse un petit historique de l'équipe.



Chacune des étoiles correspond à un joueur humain et une simple pression sur le bouton B vous permettra de la diriger sur un autre personnage. Pas si facile à gérer au début!



Lors d'un corner, d'une touche ou d'un dégagement du goal, vous devez déplacer un énorme curseur qui correspond à la zone d'envoi de la balle.

## MEGADRIVE REVIEW

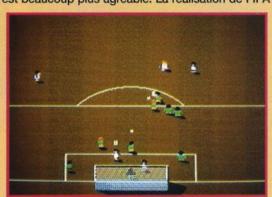


Séguence penalty. Si le goal est dirigé par l'ordinateur, celui qui tire n'a qu'à se méfier. Mais s'il est dirigé par un ioueur humain, vous marquerez sans problème.

## FIFA INTERNATIONAL SOCCER VS SENSIBLE SOCCER

Deux nouveaux jeux de foot sur MD. Lequel choisr? FIFA développe un jeu très réaliste, aux options complètes et bien définies. Les options de Sensible Soccer sont également d'un bon niveau, mais c'est le nombre de tournois et d'équipes proposé qui lui fait prendre l'avantage sur son concurrent. En ce qui concerne la maniabilité, celle de Sensible est beaucoup plus agréable. La réalisation de FIFA

tire toutefois un bien meilleur parti des capacités de la MD, et la possibilité de jouer à quatre offre des perspectives enthousiasmantes. L'originalité et la nouveauté de FIFA me font pencher en sa



**AVIS** 

oui, mais...



SPY

sont de bonne taille, leurs animations géniales et la vue originale. Techniquement, donc, le jeu est à la hauteur. Pour preuve, écoutez les vivats de la foule ou les bruitages du ballon. Mais j'ai surtout été désagréablement surpris par la maniabilité: eh, oui! même après cinq heures de jeu, on ne se fait pas à l'inertie et à la lenteur des personnages. De plus, il

s'avère très délicat d'établir un

Visuellement, vous allez en

prendre plein la tête: les sprites

jeu de passes structuré. Néanmoins, on ne peut nier que le mode 4 joueurs est très convivial, mais si vous n'êtes pas un minimum habitué au maniement, vous risquez de vous emmêler un peu les pinceaux!





SAM

Je suis stupéfait! Pourquoi? Eh bien, ce sont surtout les bruitages qui m'ont impressionné. Ils sont d'un réalisme stupéfiant.

oui!

C'est bien simple, on se croirait au parc des Princes. Les sprites des joueurs sont suffisamment grands pour que l'on ait une bonne vision du jeu, et le tout scrolle avec fluidité. Mais le plus important, c'est la possibilité de jouer à quatre: le top! Les seuls reproches que je formulerai

quelque peu douteuse, et la restriction posée par Electronic Arts: pour jouer à quatre, on ne peut utiliser QUE le quadrupleur estampillé E.A., ce qui n'est ni fair-play, ni vendeur, il faut le dire.

oui!





**AVIS** 

Tout le monde n'est pas d'accord à la rédaction, mais moi, j'aime beaucoup Fifi, pardon, FIFA! Spy croyait qu'il était impossible de marquer des buts. Une sévère défaite (2-1) contre votre serviteur lui a prouvé le contraire. Bon, d'accord, c'est vrai, le contrôle des joueurs n'est pas parfait, mais quand même, quel jeu! Enfin, je peux dire que j'ai eu entre les mains un jeu de foot original, et auquel on peut jouer à quatre... Et puis, l'ambiance sonore est fantastique. FIFA n'est pas le meilleur sur le plan de la simulation, mais c'est à mon avis le plus fun sur Megadrive, un point, c'est tout!

**AVIS** 





FIFA International Soccer est certainement l'un des meilleurs jeux, que dis-je, simulations de football sur Megadrive. Tout a été pensé et repensé pour que les joueurs prennent un maximun de plaisir à taper dans le ballon rond: options à ne plus savoir qu'en faire, rugissements du public digitalisés, une tonne de séquences d'animation, le tout pour un réalisme total... Hélas! devant un si gros travail de programmation, je me demande encore pourquoi les informaticiens d'Electronic Arts ont négligé à ce point la jouabilité: il est vraiment trop difficile de dribbler correctement ou, pis encore, de marquer un but, ce qui est le comble pour une simulation de football, non?

## EN COURS DE MATCH...

Toutes les options proposées en cours de match vous permettent de modifier différents paramètres de votre stratégie. Elles vous proposent également des statistiques et un ralenti. Lorsque vous jouez à quatre, il est vivement conseillé de ne déléguer qu'un seul joueur par équipe pour s'occuper du maniement, car quand tout le monde s'y met...



Voilà qui va vous permettre de gonfler votre équipe. Si vous souhaitez que tous vos défenseurs puissent être présents partout, modifiez la direction de la flèche. Mais dans ce cas-là, prenez garde aux contre-attaques.



Cet écran de sélection vous permet de déterminer le comportement et la personnalité de vos joueurs. En mode Défense par exemple, ceux-ci reviendront plus rapidement en couverture.



Huit formations différentes qu'il vous faudra combiner aux stratégies et à la couverture. Car à quoi sert de tabler sur une formation 4-4-2 si votre stratégie est basée sur l'attaque totale?



Le nom des véritables joueurs n'est pas retranscrit. Qu'à cela ne tienne, leurs caractéristiques n'ont pas changé et vous pouvez donc les placer en conséquence.



Le ralenti permet de visualiser vos actions par le biais de la fonction Magnétoscope (pause, avance et retour rapide). L'option Centrag vous permet d'effectuer un zoom sur un endroit précis du terrain et de visionner tout ce qui s'y est passé pendant l'action.



Le jeu perso n'est pas très payant. Mais les tirs des 17 mètres, eux, le sont.



## MEGADRIVE REVIEW



EDITEUR: ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I.
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: D

SIMULATION DE FOOTBALL
4 JOUEURS
CONTROLE: TRÈS MOYEN
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: CONTINUE: -

## **PRESENTATION**

74%

La démo est inexistante, mais la présentation des matches par Ron Barr vous en dira long.

## **GRAPHISMES**

**89**%

Les sprites sont détaillés. Le manque de couleurs n'est pas insupportable. Bon niveau.

## ANIMATION

93%

Les positions des personnages sont très nombreuses et le scrolling impeccable.

## MUSIQUE

71%

De la techno insipide, qui a le gros avantage de pouvoir être supprimée.

## BRUITAGES

89%

La foule répond à chacune des actions de manière différente. Une très belle ambiance.

## **DUREE DE VIE**

91%

La difficulté est élevée et le fait de pouvoir jouer à quatre vous y fera revenir sans problème.

## JOUABILITE

75%

On s'y perd au début, et chaque personnage souffre d'une inertie importante. C'est dommage.

## INTERET

93%

Un jeu très réaliste et très visuel, qui plaira aux puristes pour ses options et son mode 4 joueurs. Prenez toutefois garde à la maniabilité.

## Image manquante

## SUPER NINTENDO REVIEW

onami nous épatera toujours. Après nous avoir offert nombre de shoot-them-up de qualité (Pop'n Twin Bee, Axelay...), de très bons jeux d'action (Castlevania 4, Sunset Riders...) et d'excellents jeux de plates-formes (Tiny Toon, Rocket Knight Adventures...), il récidive avec Zombies... Dans ce jeu, vous dirigez deux teenagers (deux adolescents, si vous préférez). Ils sont l'incarnation même de l'adolescence classique: acné sans cesse bourgeonnante, jeans (grunge?), tee-shirt et baskets. Bref, jusque-là, normaux, quoi! Le voisinage l'est moins, lui... Des zombies facétieux n'ont pas trouvé mieux que de venir embêter la populace. Nos deux gringalets vont se métamorphoser en justiciers de quartier. Armés de petits pistolets à eau, ils n'auront plus qu'un seul objectif: nettoyer le périmètre de ces zombies qui sèment la terreur.

Bien entendu, votre vulgaire pistolet à eau va vite se révéler obsolète. Mais vous aurez l'occasion de trouver au cours de votre aventure différentes armes: bazooka, esquimaux (!), tomates..., ainsi, bien sûr, que des armes plus performantes... Vos ennemis sont variés. Vous rencontrerez le classique zombie de base au visage blanc déambulant les deux bras en avant, vêtu de loques. Vous aurez droit aussi aux "stremon", comme dirai mon bon pote Switch: verts, violets, avec des tronches à vous faire dresser les cheveux sur la tête. Vos voisins, effrayés, se sont dispersés dans tous les niveaux. Il ne sera pas facile de les secourir, car, dès qu'un zombie les aura vus, il se précipitera sur eux pour n'en faire qu'une bouchée. Un voisin bouffé = un cri de terreur. Facile à repérer! A vous d'empêcher cette grande bouffe zombiesque en essayant de libérer les malheureux dès le début de chaque niveau.



**AVIS** 

oui!



SAN

Enfin un soft sympa qui nous permet de jouer à deux simultanément! Le jeu est long: il comporte plus de cinquante niveaux. Les graphismes sont variés et très recherchés, et la bande sonore, bien qu'un peu répétitive, est l'une des meilleures qu'il m'ait été donné d'entendre. J'en suis encore babal. Mais l'atout majeur de cette cartouche, c'est le mode 2 joueurs. Nous avons passé avec Switch des heures à essayer de détruire les zombies croqueurs de

voisins. Au début, l'organisation à mettre en place n'est pas évidente: il faut apprendre à changer rapidement d'arme, ce qui devient plus aisé avec un peu de pratique. Quant aux points négatifs, je n'en ai pas trouvé! Bon, je vous laisse, je retourne faire une partie de ce pas. Switch, tu viens jouer à Zombies?



## **LES GENTILS**

Qui sont les gentils dans votre voisinage? Dans le mille: vos voisins! Je sais, ils ne sont pas toujours faciles à vivre. Tenez, voici une petite anecdote pour illustrer mon propos: les miens sont venus un jour frapper à ma porte pour me demander d'arrêter de passer l'aspirateur. O.K.! il était minuit passé, mais ce n'était pas une raison car, deux semaines plus tard, ils ont organisé une petite fête sans me prévenir. Et moi, cool Raoul, je suis allé dormir à la rédac! Donc, tout ça pour vous dire que si les zombies débarquent dans mon immeuble, Super Sam volera à leur secours sans animosité.





Voici quelques gentils. Je commence les présentations. En haut à gauche, c'est vous: vous incarnez un jeune homme aux lunettes loufoques. En haut à droite, des connaissances du quartier flanent dans le parc. Enfin, en bas, vous avez même l'honneur d'être présenté au dernier-né du quartier et à Mister Barbecue. Pour l'instant, aucun zombie à l'horizon...

Toujours pas de zombie dans les parages, mais une petite pom-pom girl qui erre dans les couloirs de ce château. On se demande ce qu'elle fiche ici. En haut à droite, il s'agit d'un des deux personnages que vous pouvez incarner, en l'occurrence la fille, qui tire avec son petit pistolet à eau.



# D. M.







Attention, ce bébé est un boss! Il court partout, hurle (quel stress!), et veut vous transformer en crêpe.

Day of The Tentacle est un jeu de Lucas Arts sorti sur PC, et un tableau-bonus dans Zombies. Clin d'œil!

## À VOUS DE JOUER!

Notre jeune adolescent sait s'adapter à n'importe quelle situation. Quoi qu'il arrive, il trouve toujours le moyen de s'en sortir. Et vous, que feriez-vous à sa place?

Zboing, Zboing! Un petit saut sur le trampoline et vous vous retrouverez de l'autre côté du mur. Notez que notre héros fait l'objet d'un zoom lorsqu'il saute haut.

Des bestioles répugnantes se planquaient en haut, en bas et à gauche. Le seul moyen d'avoir la paix était de plonger dans cette mare. L'eau est sale, mais ça vaut mieux que la mort.





Bon, on ne va pas se laisser marcher sur les pieds: un petite gorgée de potion et on se transforme en monstre. Sus aux zombies, non mais...



## SUPER NINTENDO REVIEW

AVIS oui!



SWITCH

Un duo d'enfer pour un jeu d'enfer! Lucas Arts et Konami réunis pour pondre ce petit chef-d'œuvre, que demander de mieux actuellement pour votre Super Nintendo? Moi, des jeux comme celui-ci, j'en raffole. Il ne faut pas hésiter à fouiller tout le niveau pour retrouver, par exemple, une clef qui vous sera fort utile pour ouvrir une porte, et ainsi sauver un des voisins. C'est le principe classique du labyrinthe. Pour ne rien gâcher, les décors sont originaux

et, surtout, très variés. On commence dans un square pour finir dans un supermarché ou un vieux fort. La vue de dessus est très utile, et les passages secrets foisonnent. Et attendez, les amis, ce n'est pas fini! J'ai passé mon dimanche à jouer avec Sam à ce jeu et, à deux, je peux vous assurer que c'est l'éclate totale! Il faut s'entraider sans cesse. Seul, je me demande si on ne finit pas par s'en lasser? Quoi qu'il en soit, c'est un très bon jeu!



## Image manquante



# VOTRE UNIQUE CHANCE DE CONDUIRE UN JOUR UNE LAMBORGHINI







The trademarks Lamborghini and cistic are owned by and used under liberate from Automobili Lamborghini SPA. Italy 2 Software D 1993 Titus. Titus and the Titus logo are registred trademarks of Titus. All ognits reserved.



## UNE PRESSE UNANIME :

91%









Pour recevoir un POSTER	GRATUIT:
Completez et renvoyez ce l	bon
accompagné de 4,40F en t	imbres.

Bon à retourner à : Club Titus : 28 ter, avenue de Versailles - 93220 Gagny.

**LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE** 

existe aussi sur les ordinateurs AMIGA et compatibles PC.



28 ter, avenue de Versailles 93220 GAGNY - FRANCE - Tel. : 16 (1) 43 32 10 92

## SUPER NINTENDO REVIEW

a voili, la voilou! La petite chauve-souris mascotte de Sunsoft débarque enfin sur la Super Nintendo. Elle devrait faire son apparition sur la Megadrive de Sega courant 1994.

Ce qui saute au yeux dès que l'on se lance dans cette aventure, ce sont les couleurs. Il y en a partout, déclinées en de multiples dégradés de très bonne qualité. Le jeu est très original. Notre petite chauve-souris aura différentes missions à accomplir pour chaque sous-niveau. Ainsi, dès le premier niveau, vous ne devrez pas simplement et bêtement chercher à atteindre la fin du niveau de manière classique, mais plutôt trouver les plates-formes marquées d'une étoile et sauter dessus afin de les faire disparaître. Un compteur en haut de l'écran vous indique le nombre de plates-formes qu'il vous reste à trouver... Plus loin, vous devrez partir à la recherche de clefs, effectuer plusieurs sauts à l'élastique, j'en passe et des meilleures. Ah! oui, j'oubliais une précision d'importance: à la fin de chacun des quatre mondes vous attendent, bien entendu, un boss plutôt coriace ainsi que, de temps à autre, un tableau-bonus. Celui du premier niveau pourra vous rappeler, pour ceux qui connaissent. Pilotwings: vous sautez de très haut et devez passer à l'intérieur de plusieurs anneaux pour collecter les bonus. Ca zoome un max, c'est sympa! Avant de vous guitter, je tiens à remercier Aero, qui a accepté de répondre à toutes mes questions, ce qui m' a permis de faire ce test!





Admirez le halo

lumière sur notre héros. Ici, vous devez retrouver les interrupteurs électriques pour éclairer la scène d'un jour nouveau.

## LE CIRQUE

Voici le premier niveau du jeu. Rien de tel qu'un cirque pour travailler l'acrobatie! Ces passages vont vous permettre de vous familiariser avec le maniement de notre chauvesouris. Travaillez dur, car ensuite ce ne sera pas de la tarte! Pensez surtout à maîtriser les techniques d'attaque.





1

Pour atteindre certains endroits, vous devrez faire des folies! Ici par exemple, vous devez passer à l'intérieur d'anneaux enflammés.





Aero est en train de grimper à l'échelle. Méfiez-vous du petit éléphant. Quand il part en vrille, il est dangereux, très dangereux...





Voici les premiers boss de fin de niveau. Foncez dans leurs pattes pour les faire tomber et, ainsi, les éliminer.

## AVIS oui!



## SAM

Je sais d'ores et déjà que vous allez flasher sur Aero, tant ses écrans sont colorés. Les décors sont variés, les dégradés très réussis. Et pour ce qui est des morceaux de musique, ils sont de très bonne qualité et reprennent des thèmes plus ou moins connus: musique de cirque, œuvres classiques, etc. En ce qui concerne le scénario, c'est surtout son originalité qui risque de vous séduire. Profiter d'une mission réellement différente pour

chaque niveau, voilà qui garantit la durée de vie de cette cartouche. En conclusion, chapeau pour la réalisation, très soignée, de ce jeu! Malheureusement, rien n'est jamais parfait, et Aero the Acro-Bat souffre d'un léger défaut: le jeu est parfois trop difficile, ce qui risque par moments de vous démotiver.

## **FUNPARK**

Après le cirque, que diriez-vous d'un petit tour dans le parc d'attractions? Pas mal d'heures de plaisir sont garanties... si vous ne craquez pas! Et toujours des graphismes hauts en couleur, des situations variées, et un jeu parfois très difficile.





Il vous arrivera d'user de moyens de locomotion fort pratiques. Mais ici, vos réflexes seront vraiment mis à rude épreuve. La moindre erreur est fatale...





Il est bien gentil, ce clown! Mais ne vous avisez pas de passer sous lui, il descendrait d'un coup vers le bas et vous seriez touché. Eclatez donc les ballons d'abord.

# THE ROLL OF THE RO

## SUPER NINTENDO REVIEW



Drôle de situation pour une chauve-souris. Des scènes comme celle-ci mettent bien en valeur la fluidité de l'action.

## WOODS

Ah! la forêt, la nature... Rien de tel pour se refaire une santé! Mais, comme toujours, ne vous fiez pas à l'apparence calme et tranquille de ce havre de paix. Les pièges de ce niveau seront très difficiles à éviter...





Essayez de trouver notre petite chauve-souris... Vous ne voyez vraiment pas? Eh bien! elle est juste sous le clown, en train de nager!





Le saut à l'élastique. Pour passer ce niveau, il faut récupérer des clefs qui se trouvent au bord de l'eau. Placez-vous sur le rebord du pont...





... et lancez-vous dans le vide! Il faut attraper les clefs, mais, surtout, se méfier des pics. Allez, on pourrait presque se croire dans "Chouchou-ia-ia"...

## LE MUSÉE

Dernière ligne droite avant la fin du jeu. Vous voilà dans un musée. Ce niveau est très difficile, et je ne vous parle même pas du tableau-bonus... Trouver la sortie? C'est une horreur!





Dur, dur! Avec un peu de persévérance, je suis sûr que vous ne finirez pas haché menu par les engins coupants.





Oh! qu'il est joli, ce fond... Admirez aussi le dérapage de la chauve-souris. Cette partie du jeu est très hard.





lci, pas de problème. Je me suis déguisé en statue. L'ennemi ne me remarquera pas!

## **CHAUD, CHAUD DEVANT!**







Certaines animations sont si croustillantes (au propre comme au figuré) que nous ne pouvons résister à l'envie de vous en montrer une: au menu du chef, de la chauvesouris grillée!





Attention, animation qui tue! Aero se met en boule et vous devrez suivre l'action à un rythme effréné, comme le scrolling. Elle roule, elle roule, alors pensez de temps en temps à la faire décoller pour éviter les pics.



AVIS oui!



Aero the Acro-Bat est une petite chauve-souris que l'on manie plutôt bien. Le système de saut est assez original puisque, en appuyant de nouveau sur le bouton, on peut diriger l'atterrissage et s'en servir comme d'une attaque. Ce jeu est varié: votre objectif dans chaque niveau n'est pas forcément de tuer tous les ennemis et d'atteindre de façon linéaire la fin du niveau. Les situations de jeu sont toutes réellement différentes, et pas seulement d'un niveau à l'autre, mais aussi dans les sous-niveaux! Côté réalisation, ce soft bénéficie de décors beaux et soignés, riches en couleurs et variés. La bande-son est très sympa et entraînante. Elle colle particulièrement bien à l'atmosphère des différents tableaux. Dernier atout, le scrolling est multidirectionnel. Même si ce type de scrolling est de plus en plus fréquent sur les jeux de plates-formes sur SNIN, moi, ça me fait toujours de l'effet!

## SUPER NINTENDO REVIEW



EDITEUR: SUNSOFT
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: E

PLATES-FORMES

1 JOUEUR

CONTROLE: BON

DIFFICULTE: JOUEUR CONFIRMÉ

NIVEAU DE DIFFICULTE: –

CONTINUE: 3

## PRESENTATION

75%

Très banale, mais elle comporte un écran-titre bourré de couleurs.

## GRAPHISMES

**87**%

lls sont très beaux, très fins et colorés, mais l'ensemble reste parfois assez vide.

## ANIMATION

89%

Celle du personnage est très bien réalisée, et le tout scrolle avec fluidité.

## MUSIQUE

93%

Les thèmes, entraînants à souhait, reprennent le plus souvent des airs connus.

## BRUITAGES

80%

Intéressants mais, hélas! trop peu nombreux.

## DUREE DE VIE

70%

Le jeu est très original, mais il est aussi trop difficile et l'on finit pas s'en lasser.

## JOUABILITE

75%

Le système d'attaque est un peu difficile à gérer au début, mais on s'y habitue.

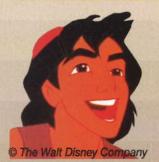
## INTERET

90%

Un jeu très beau, très original, avec des objectifs sans cesse renouvelés. Mais il n'est, à mon goût, pas assez motivant.



## SUPER NINTENDO REVIEW



"Welcome to Agrabah! City of mystery, of enchantment, of ..."
C'est sur ces quelques mots que j'ai débarqué incognito du
tapis volant qui m'avait déposé sur le minaret de la plus
grande mosquée d'Agrabah. Ma mission: sauver Jasmine et
retrouver la lampe magique!

La princesse Jasmine, fille du sultan d'Agrabah, file un mauvais coton: elle aimerait bien prendre pour époux un homme qui lui apporterait davantage qu'un titre et des richesses, un homme dont elle est amoureuse. Mais son père, vieillard presque sénile, préférerait la marier à un prince, pour qu'elle perpétue

ainsi la lignée des sultans d'Agrabah. Or le machiavélique grand vizir Jafar a lui aussi des projets: il n'attend plus qu'une bonne occasion pour détrôner le sultan. Et ce n'est pas tout: il veut plus encore, et entend s'emparer d'une vieille lampe de

cuivre enfermée dans la caverne des Merveilles. Cette lampe, dit-on, renferme un génie qui peut exaucer tous vos souhaits. Petit problème: seule une âme pure peu pénétrer dans cette caverne pour s'en emparer... Et pourquoi ne pas y envoyer l'innocent Aladdin? Aubaine inespérée pour Jafar... et début des ennuis pour Aladdin, mais qui, sans le savoir, est sur le point de vivre la plus belle et la plus merveilleuse aventure de sa vie.

Vous incarnez Aladdin, le héros, flanqué d'un singe très sympathique, Abu, et vous retrouverez dans le jeu toutes les scènes importantes du dessin animé. Attention les yeux, votre périple sera long, mais... féerique!



Attrapez les scarabées cachés dans les coffres, et vous aurez le droit de jouer à la roue avec le génie. Il vous fera gagner Continue, cœurs, et vies...

**AVIS** 

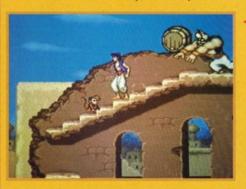
oui!

Vous êtes certainement nombreux à connaître Mickey, The Magical Quest, sorti au début de 1993 sur Super Nintendo. Eh bien, il semble que Capcom cherche à frapper très fort avec Aladdin, réalisé dans le même style que Mickey: deux héros de Disney, pour deux très bons jeux de plates-formes. Les graphismes sont certes un peu simplets dans certains niveaux, mais les teintes sont si bien choisies que nous nous inclinons, que dis-

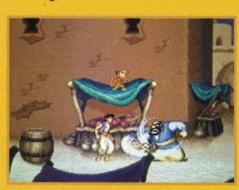
je, nous nous prosternons! Les compositions musicales accompagnent parfaitement les aventures de votre héros, Aladdin. La maniabilité de ce dernier est sans faille, et on pourrait même trouver là un petit air de ressemblance avec le prince de Perse, le jeu (fluidité et look). A vous de diriger Aladdin à travers six mondes variés et beaux pour un jeu de platesformes absolument génial.

## LA PLACE DU MARCHÉ

Chassés par les gardes du palais, Aladdin et son fidèle acolyte, le petit singe Abu, devront fuir. Dans cette version de Capcom (celle sur MD, rappelons-le, était due à Virgin et Disney!), vous n'êtes pas muni d'une épée ou d'un sabre. Le seul moyen de battre vos ennemis est de leur sauter dessus, ou de jouer à l'acrobate. Vous avez aussi la possibilité de les assommer un court instant avec les pommes que vous trouverez dans des jarres ou des coffres.



Ce boss de fin de niveau à l'air patibulaire voulait enlever la princesse Jasmine. Heureusement, vous étiez là pour voler à son secours. Approchezvous de lui, attendez qu'il baisse sa garde et frappez-le. Admirez un peu les graphismes des décors... En plein jour, les gardes font leur boulot. Ils vous lanceront des tonneaux, et certains tenteront de vous embrocher, alors, soyez prudent. Si ce garde baraqué vous touche, il sera heureux, mais si par bonheur il vous loupe, il deviendra rouge de rage et se mettra à foncer vers vous.





## LA CAVERNE DES MERVEILLES

Jafar ne peut y pénétrer. Il va donc vous y envoyer. C'est ici que vous devrez trouver la lanteme magique qui vous fera connaître un être plein de bonté et de surprise: le Génie. Mais prenez garde à vous: si cette caveme regorge certes de richesses, elle est aussi truffée de pièges... Ne touchez surtout pas à l'énorme gemme rouge... vous commettriez l'irréparable.

Agrippez-vous à cette corde pour faire remonter le pic qui se trouve à votre droite, puis sautez sur un rondin de bois, baissez-vous, et vous pourrez ainsi continuer votre chemin...

SAM

## © The Walt Disney Company

## REVIE

## **AVIS**



J'attendais avec impatience Aladdin sur SNIN, et, heureusement pour moi, il est arrivé plus tôt que prévu! Ses saveurs exotiques m'ont envoûté dès les premières parties. Mais, première question: la version Megadrive est-elle meilleure que la version Super Nintendo? Ma réponse est la suivante: ces deux softs, sur quelque machine que ce soit, rivalisent de beauté et de jouabilité. Une fois de plus, je me suis contenté d'halluciner et de baver devant la car-

touche. C'est encore une réussite signée Capcom, qui a repris l'idée de vous adjoindre un compagnon de route (Abu), tout comme Tails dans Sonic 2 (MD). Mais les programmeurs auraient pu la mener au bout: et le mode 2 joueurs? Bon, on ne peut pas tout avoir. De toute façon, je sais que je me répète, mais je le dis et le hurle: Aladdin sur SNIN, c'est "chanmaille".

Le niveau avec le tapis volant est très difficile. Vous devrez faire attention à ne pas heurter les parois de la grotte et éviter les obstacles en tout genre.

## LA LAMPE MAGIQUE

Ca y est, vous l'avez enfin trouvée, elle est là! Non, ce n'est pas Miss Monde ou Pascoualita Chouchou, c'est la lampe magique. Ca a été dur, très dur, car Abu a commis un sacrilège... Mais le mal est fait, et c'est déjà du passé. Ce niveau vous offre la possibilité de déambuler à l'intérieur de la lampe magique. Le Génie y sera pour vous donner un coup de main.



lci, au moment où vous vous retrouvez face au vide, le Génie surgira et fera apparaître des nuages qui vous permettront de progresser.





Le génie vous tire la langue. Ce n'est pas méchant, c'est encore pour vous aider. Avec un peu de réflexes, vous arriverez à grimper tout en haut très rapidement, pour vous retrouver dans une phase de plates-formes très chaude, réservée aux pro.





Oh! merveille, heureusement, votre humble serviteur [bis: Sam, t'es malade? NDR] était là pour vous guider, sinon, voici ce que vous auriez loupé: le trésor de la caverne des Merveilles. La lampe magique n'est peut-être pas loin...





## LA PYRAMIDE





Aladdin est un acrobate accompli. Regardez-le voltiger de droite à gauche sur ces plates-formes mobiles et, surtout, minuscules...



Ah! vous voici enfin dans la salle de la momie. Tout laisse croire que vous devrez affronter un boss de fin de niveau. Vous allez vous en rendre compte vousmême: frappez donc cette tête qui sort du sarcophage, et vous verrez qui apparaîtra...

> Je voulais vous offrir ici à la fois les éclairs et les deux méchants. Ce fut dur, mais on y est arrivé.



Perdus en plein désert, Abu et Aladdin tentent de rejoindre Agrabah. Manque de pot, Abu se retrouve enfermé dans une pyramide. Aladdin devra retrouver son fidèle compagnon qui, je vous le rappelle, vous a jusqu'à maintenant accompagné tout au long de votre aventure, tel Milou avec Tintin, Idéfix avec Obélix, Dupont avec Dupond...

La cape, comment ai-je pu oublier de vous parler de la cape? [Ter: Sam, t'es malade? NDR] Si vous fouillez certains coffres, vous aurez peut-être la chance d'y trouver une cape. Celle-ci a pour fonction de vous éviter les chutes mortelles (un genre de parachute quoi!).

## LE PALAIS DE JAFAR

Dernière ligne droite avant le combat final dans le palais contre le maléfique Jafar, qui veut devenir sultan à la place du sultan. C'est également dans le palais que vous allez délivrer la belle et merveilleuse princesse Jasmine, et que vous volerez au secours du petit génie retenu prisonnier par un mauvais sort.



Comme vous pouvez le remarquer, Aladdin peut aussi lancer des pommes, qui seront fin prêtes pour faire une tarte si elles rencontrent un sabre sur leur chemin. Quant à Aladdin, il peut éviter certaines épées en sautant dessus.

Premier combat contre Jafar. Même s'il n'est pas encore très impressionnant, il sera difficile de le vaincre. Par la suite, ça se corse: distorsions de sprite géant, et... beaucoup de ralentissements.



## REVIEW



EDITEUR: CAPCOM DISTRIBUTEUR: -DISPONIBILITE: OUI PRIX: F

PLATES-FORMES

1 JOUEUR

CONTROLE: PARFAIT

DIFFICULTE: ÉLEVÉE

NIVEAU DE DIFFICULTE: 1

CONTINUE: 3

## PRESENTATION

90%

Deux présentations, une intro longue mais sympa, des séquences intermédiaires.

## GRAPHISMES

88%

On reconnaît le style des programmeurs de Capcom. C'est très beau, même si c'est peu détaillé.

## ANIMATION

90%

Là encore, du grand art. Elle est de très bonne facture.

## MUSIQUE

91%

Les thèmes sont les mêmes que ceux du dessin animé, avec parfois de légères variations.

### **BRUITAGES**

80%

Ils sont bons dans l'ensemble, mais trop peu nombreux.

## DUREE DE VIE

92%

Les niveaux sont longs, beaux, variés et corsés. Un jeu très motivant.

## JOUABILITE

91%

Après un très court temps d'adaptation, le personnage répond au doigt et à l'œil

## INTERET

93%

Je le répète: Aladdin est captivant sur bien des points. Un très bon jeu de plates-formes dans l'esprit de Mickey, The Magical Quest.

# THE VERSUS THE TIME T

DANS UN FUTUR PROCHE,
LES UNIVERS DE ROBOCOP
ET DE TERMINATOR SE
FONDENT DANS UNE
SEULE ET UNIQUE REALITE.
DANS CE NOUVEAU
MONDE, LES MACHINES
COMMANDENT LA TERRE
ET "SKYNET" LE SUPER
ORDINATEUR REGNE EN
MAITRE. VOUS, INCARNE
EN ROBOCOP, DEVEZ
HUMAINE EN DETRUISANT
"SKYNET" VOTRE ENNEMI.

DISPONIBLE BIENTOT SUR : SEGA MEGADRIVE SEGA GAME GEAR SEGA MASTER SYSTEM





ORION PICTURES CORPORATION

**VIRGIN GAMES** 

HEMDALE

ROBOCOP TM & © 1993 Orion pictures Corporation. All rights reserved.

TM designates a trademark of Orion pictures Corporation.

THE TERMINATOR TM & © 1984 Cinema'84. A Greenberg Brothers Partnership.

All rights reserved. TM designates a trademark of Cinema'84. Licensed by Hemdale Film

Corporation. Sublicensed by Bethesda Softworks. Game Coda © 1993 Virgin Games.

All Rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

SEGA Game Gear<sup>TM</sup> and Sega Master System are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.

338A Ladbroke Grove. London W10 5AH

SEGA Master System

SEGA GAME GEAR

## PC ENGINE REVIEW

A près Bomberman et Bomberman '93, voici le tant attendu Bomberman '94. La sortie de ce jeu est prévue pour le jour où vous devriez trouver votre magazine préféré en kiosque, le 10 décembre 1993, mais au Japon...

Banana, l'homme au grand cœur, savait que j'attendais ce jeu... Devinez ce qu'il a fait pour moi, pauvre petit Sam? Il a dérobé dans un labo secret de NEC une version définitive de Bomberman '94. Je suis encore sous le choc. Merci Banana!

Allumez le téléviseur, branchez la PC Engine, sortez les cinq manettes, le quintupleur, et en route pour l'aventure. "Switch, Marc, vous venez jouer avec moi à Bomberman '94?" Aussitôt dit, aussitôt fait. On va se faire une mégapartie, délire à tous les étages. Nous ne sommes que trois, mais le problème est vite résolu: la console peut gérer deux autres joueurs, comme dans la version 93. Bon, alors, me direzvous, quelles sont les nouveautés? Eh bien, on peut jouer en équipe. Prenez par exemple Sam et Marc d'un côté, Switch et les deux personnages gérés par la bécane de l'autre. S'il ne reste plus que Sam et Marc sur l'écran, c'est la première équipe qui remporte la manche. S'il ne reste plus que Switch et un seul joueur géré par la console, c'est l'équipe de Switch qui gagne.

Autre nouveauté, les kangourous. Si vous trouvez un œuf [de kangourou?! Etonnant... NDMax], prenez-le et vous vous retrouverez à dos de kangourou. Si une bombe explose, le kangourou meurt (Brigitte Bardot va encore hurler), mais vous décrochez une chance supplémentaire. Vous retrouverez sinon toutes les autres options du Bomberman '93, mais

cette fois-ci dans de nouveaux décors.





AVIS

oui!



SAM

Ah, que je suis content! Voici enfin la tant attendue version de Bomberman '94. Des jeux comme celuici sont vraiment rares. Certes, c'est la troisième version déjà donnée sur

cette console, mais on ne s'en lasse pas. Il y a tellement de nouveautés, de décors plus jolis que jamais, de thèmes musicaux, qu'on a envie de jouer et de rejouer sans cesse. A noter que l'on peut maintenant lutter en équipe, de quoi lancer des attaques encore plus vicieuces. Les clans se forment, on en vient à se liquer contre ses meilleurs amis pour leur faire exploser la tronche. Autre atout, on peut aussi changer le look de son personnage. Ce soft est le meilleur investissement que vous puissiez faire à Noël si vous possédez une PC Engine et que quelques copains sont prêts à venir jouer avec vous. Alors, comme je le disais l'an dernier pour l'ancienne version de Bomberman: finissez de lire Consoles+ et courez l'achetez!

SEUL...

Comme dans toutes les versions de Bomberman, il existe un mode 1 joueur. Mais si le jeu en solitaire était lassant sur les premières versions, ce n'est plus vraiment le cas ici. Les programmeurs de Hudson ont conservé le principe de jeu originel, mais en y apportant de nettes améliorations. Finalement, ce mode ressemble à un petit jeu d'aventures/action, dans le genre de Goof Troop sur SNIN (C+ 25, 90%).

## ... À CINQ...

Voici le mode 5 joueurs. Comme dans la version précédente, si vous n'avez pas quatre amis sous la main, pas de problème! La console peut gérer les joueurs manquants. A vous d'être le plus vicieux possible. Ici, il n'y a plus d'ami! Je revois encore les sourires machiavéliques de Marc et de Switch lorsqu'ils se sont ligués contre moi.



## PC ENGINE REVIEW

AVIS

oui!



**SWITCH** 

Ce jeu est totalement délirant. Je me suis amusé comme un petit fou. Il faut dire que les nouveautés sont tellement nombreuses dans ce soft que j'en suis devenu complètement gaga. Première chose, on peut affecter une nouvelle forme à notre Bomberman. Ainsi, vous pourrez jouer avec un policier, une fillette, un punk, un robot... Ensuite, un mode de jeu en équipe assez dément a été intégré. Sachez aussi que les décors et les niveaux ont été

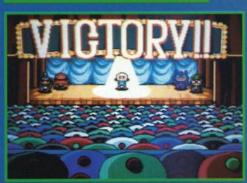
modifiés et, bien sûr, améliorés. On profite toujours du coup du téléporteur et des tapis roulants sur certains niveaux. En mode 1 joueur, c'est assez lassant, mais à 5, c'est le top, "l'éclate" totale. Bomberman '94, on ne s'en lasse pas.





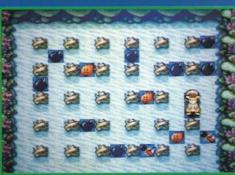


... c'est donc la victoire. La salle est en plein délire! Les perdants sont sur les côtés et la "poursuite" est braquée sur vous. On applaudit!



Lorsque vous tuez un de vos adversaires, tous les bonus qu'il avait récupérés sont remis en jeu. Vous êtes le dernier survivant...





... dans la deuxième partie du premier niveau. Remarquez les décors: ils ont été franchement améliorés.



Premier monde. Détruisez les plots surplombés d'une boule verte afin d'ouvrir la petite porte de bambou en haut à gauche. Cela vous mènera...

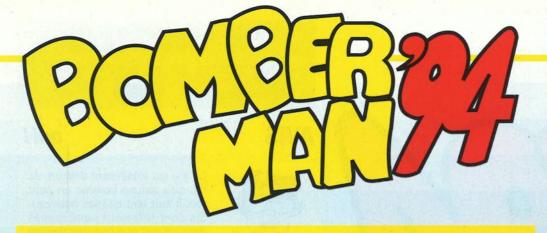
## Le monde de la Glace: nouveau niveau,

nouveaux décors. Vous posez une bombe sous un igloo, et c'en est fini du premier qui passera devant. Le monde de la Glace vous en mettra plein les mirettes: c'est l'un des plus beaux niveaux du jeu.



Rappelez-vous les autres Bomberman. Le contact avec une tête de mort infectait votre personnage pendant une courte période. Le virus le plus drôle déclenchait une épidémie "d'accélérite" aiguë... Dans ce niveau, vous êtes dès le début victime d'une crise!

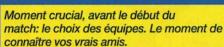




## ... OU EN ÉQUIPE

Encore une nouveauté: on peut désormais s'affronter en équipe. Vous pouvez jouer à deux contre trois, ou à un contre quatre. Le but: dégommer l'équipe adverse. A partir du moment où il ne reste plus sur l'écran que des joueurs de la même équipe, la partie s'interrompt et cette équipe est déclarée victorieuse.







Sur ce tableau, pas de mur à faire sauter pour atteindre vos ennemis. Vous possédez, dès le début, un bon nombre d'options qui vous permettent de poser plusieurs bombes à la fois.



bombe sous les feuillages, il suffit d'attendre qu'un personnage passe devant (sans qu'il la voie, bien sûr) et paf! Quelle explosion!

Dans l'eau, c'est très sympa. Si vous posez une



Et comme toujours, les tapis roulants! Posez une bombe dessus, elle explosera plus loin.



Si les deux derniers Bombermen en piste meurent simultanément, il y a égalité. Admirez alors la séquence intermédiaire montrée sur cette photo.

## PC ENGINE REVIEW



EDITEUR: HUDSON SOFT
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I.
DISPONIBILITE: FIN DÉCEMBRE
PRIX: D

ACTION
1-5 JOUEURS
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTE: TOUT JOUEUR
NIVEAU DE DIFFICULTE: CONTINUE: PASSWORDS

## PRESENTATION

80%

Une petite introduction bien sympa, absente des anciens épisodes.

## GRAPHISMES

88%

Sur NEC, ce sont les plus beaux de la série des Bomberman. Fins et soignés...

## ANIMATION

84%

Que voulez-vous, elle est forcément simple pour ce style de jeu, mais elle est parfaite.

## MUSIQUE

80%

Toujours aussi "speed", les morceaux reprennent les thèmes du premier Bomberman.

## BRUITAGES

71%

"Baaaouuum" pour les bombes, plus quelques autres petits bruitages... mais pas assez.

## DUREE DE VIE

90%

En Normal Game, c'est moyen, mais en mode Battle avec quelques potes, ça dure des siècles!

## JOUABILITE

90%

Simple d'accès, n'importe qui peut s'y mettre. Il n'y a, là encore, rien à redire.

## INTERET

96%

Délirant à plusieurs, le meilleur investissement que vous puissiez faire pour votre PC Engine. Seul, en mode Normal, vous risquez de vous ennuyer...

# GÉNIAL !!! Chez GAME'S encore PLUS de nouveautés!

# PARLY 2

Centre commercial Tél. 39 55 19 20

# **VELIZY 2**

Centre commercial Tél. 34 65 18 81

# **CERGY 3**

Centre commercial Les 3 Fontaines Tél. 30 75 95 42

# ST-QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

# **CAGNES-SUR-MER**

7, Boulevard Kennedy Tél. 93 22 55 21

# LILLE

Grand Place Tél. 20 13 92 92

# GENEVE VAL THOIRY

Centre Commercial Tél. 50.20.86.06



# GAMES LEPLUS GRAND CHOIX DE JEUX



[spot...], ca tombe bien, j'avais envie de zouer à un zeu dans ce zenre. Au fait, Sam on ne dit pas 'chanmé', on dit 'chanmaille'. Tu causes vraiment mal la France." Je me suis immédiatement rué sur la Megadrive et quel ne fut pas mon étonnement de voir autant de couleurs, une telle fluidité. une telle classe. Qui est le héros de cette aventure? Zool en personne. Il fait partie de ces nombreux extraterrestres qui se sont écrasés sur Terre le jour béni où dieu créa les jeux vidéo. Sa mission: récolter une quantité d'objets incroyable, et détruire le tyran de chaque région. Grâce à ce soft, j'ai traversé des contrées riches en ennemis de toute sorte. Sept niveaux vous sont offerts, chacun constitué de trois à six sous-niveaux, de tableaux-bonus, d'adversaires et de boss... Classique, mais ô combien



Le niveau de la fête foraine est bourré d'originalité. Ainsi pour monter, attendre que les marteaux frappent la machine.





Voici le dernier niveau de Zool. Il est truffé de pièges. Faites bien attention au cactus...

# **AVIS**

beau et riche! Avant de

vous quitter, je tiens à

préciser que, à forze de

zouer à Zool, z'ai sopé

D'ailleurs, z'ai cru voir

un lézer assent...

un 'ros minet...

# oui!



maniable, qu'est-ce que c'est? Non, madame, ce n'est pas le Shmilblik (non, Max, ce n'est pas du klug...), c'est Zool, et je crois que l'on peut applaudir bien fort car son adaptation sur Megadrive est une réussite. J'ai vraiment passé de bons moments avec ce soft, et je n'ai rien à lui reprocher. Tout est là. On a même droit à des scrollings différentiel et multidirectionnel. Vous pouvez vous accrocher partout, bondir sur vos

C'est rapide, c'est beau, c'est

ennemis, courir, tirer. Bref, le pied, quoi! Au total, j'ai eu entre les mains un excellent jeu, bourré d'atouts, toujours jeune malgré son âge (il a fait ses débuts voilà quelques années déjà sur Amiga). J'adore, j'aime, j'apprécie, je me délecte. Si vous êtes amateur du genre, je vous conseille de miser sur cette cartouche.

# CHUPA CHUPS, C'EST CHUPER!

Dans ce niveau, ô combien sucré! on remarque l'apparition des sucettes de notre tendre enfance, déjà si lointaine (eh, oui! bientôt la retraite).



La boîte soutenue par deux sucres d'orge et portant l'inscription "Hit" permet de ne pas reprendre la partie au début quand on perd une vie.



Que trouve-t-on là où il y a du sucre? Des abeilles! Faites particulièrement attention à celle-ci, et admirez le superbe effet de transparence.



# EGADRIVE

# **AVIS**

oui!



Des couleurs, encore des couleurs, partout des couleurs sur Megadrive. On voit que Gremlin a essayé de faire très fort pour mettre en valeur sa mascotte, et c'est une réussite totale. Ce soft mérite tous les éloges, autant pour ses graphismes que pour son intérêt. On s'amuse comme des fous, et on a même du mal à décrocher. C'est bien simple, il a fallu que je fasse croire à Switch que sa mère était au téléphone pour pouvoir enfin prendre le

paddle. Et là, les niveaux sont tellement nombreux, tellements variés que je suis resté hypnotisé. D'aussi bons jeux de plates-formes sur Megadrive, ce n'est pas si fréquent... Après Rocket Knight Adventures et James Pond 3, Zool est à placer parmi les incontournables pour Noël!

# RIRI, HI-FI ET LOULOU

Dans ce niveau, vous serez confronté à tous les problèmes de la vie moderne, du CD cannibale à l'ampli piégé. Et toujours cette réalisation vraiment haut de gamme...



L'objet que vous apercevez à droite de la télécommande est un CD mangeur d'hommes. Faites attention à la direction de ses sauts, sinon, il n'est pas bien méchant.



Je ne me suis pas assez méfié de l'enceinte située à côté de Zool. Prenez garde, son contact est dangereux. On risquerait de vous confondre avec un certain monsieur 2 000 volts...



Cette guitare bleue est... un boss! Rassurez-vous, elle n'est pas aussi meurtrière que celle de Roch Voisine. Pour la vaincre, il faut se placer sur les disques et, dès qu'ils brûlent, sauter et tirer.



Voici une autre photo du dernier niveau. Il est intéressant de noter que, en fonction de l'heure, les teintes du décor varient.

# SI J'AVAIS UN MARTEAU...

C'est dans ce site peu recommandable que vous accueilleront peu chaleureusement marteaux, scies sauteuses, clous, etc. Pour les accros du bricolage en 10 leçons!



# FRUITS ET LÉGUMES... CARNIVORES?

Au bord d'un lac tranquille, les légumes, révoltés de subir tout le temps le même sort (tomates farcies, hachis Parmentier, etc.), décidèrent de se venger sur Zool. Vous devinez la suite...

Une pomme de terre et une banane, mauvais mélange. La pomme de terre est plutôt terrestre, quant à la banane, elle préfère l'altitude. En fait, contentez-vous d'éviter la banane et de sauter sur la patate, le tout avec la pêche!





Nous voici dans le sous-niveau suivant ce tableau. La teinte des décors a changé. On y trouve (preuve de l'existence de l'homme) des boîtes de conserve sur lesquelles on peut rebondi pour atteindre mille et un bonus.

Ce n'est pas moi qui contredirai une telle banane, elle a l'air méchant... Pour la tuer (et ensuite pouvoir la manger), passez sous elle lorsqu'elle saute et, dès qu'elle redescend, tirez.



# **TOUT SE JOUE À L'AGE PLAYZOOL...**

Dans la chambre d'un enfant très gâté (enfin, je présume, étant donné le nombre incroyable de jouets – agressifs! – qui s'y trouvent), vous devrez éviter tous les pièges et vous en sortir vivant.



Ces cubes vous seront très utiles. Grâce à eux, vous récolterez plus de bonus et serez plus rapide.



Ce robot n'est pas tendre. Attendez-le dans le coin, évitez ses projectiles et n'oubliez pas de lui tirer dessus!

# MEGADRIVE REVIEW



EDITEUR: GREMLIN/ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I.
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: D

PLATES-FORMES

1 JOUEUR

CONTROLE: PARFAIT

DIFFICULTE: ÉLEVÉE

NIVEAU DE DIFFICULTE: 3

CONTINUE: DE 0 À 5

# PRESENTATION

80%

Courte et sympathique, elle nous renseigne très bien sur le scénario. Hélas! aucune démo du jeu.

## GRAPHISMES

92%

Finement colorés, variés, ils sont très beaux, notamment pour les effets de transparence.

# ANIMATION

90%

Fluide, très fluide, le scrolling est vraiment très, très fluide! J'en suis encore tout ému...

# MUSIQUE

929

Rythmée, variée, agréable, autant de qualificatifs largement mérités ici.

## BRUITAGES

80%

Rien de particulier à signaler... si ce n'est leur banalité.

# **DUREE DE VIE**

929

Elle est excellente, compte tenu de la difficulté et du plaisir de jeu.

# JOUABILITE

95%

Parfaite, on peut faire tout ce que l'on veut du personnage, enfin presque (hum!)...

# INTERET

93%

Une excellente cartouche. Zool est un grand classique: inusable, tout comme le fun.



(Nintendo)

A ATARI NEC

AMIGA CD 32

3 DO

Vos Intérêts sont en Jeux

**DOCK GAMES** 

**BORDEAUX** 

4, rue du Pas St Georges Tél: 56-01-13-19

DOCK GAMES 41, rue Boisnet

ANGERS Tél: 41-87-59-14

DOCK GAMES 17. Av Félix Viallet

GRENOBLE Tél: 76-47-14-25

DOCK GAMES

*ANGOULEME* 

7. rue Beaulieu

Tél: 45-94-43-15

DOCK GAMES

8 rue du Rempart

NIORT Tél: 49-77-05-13

DOCK GAMES

**POITIERS** 

6, rue Claveurier

Tél: 49-37-00-80

DOCK GAMES

VALENCE 1 Cité Chabert (Pl de la république) Tél: 75-56-72-90

DOCK GAMES

St BRIEUC Tél: 96-62-33-13

DOCK GAMES

TOURS

5 rue Auguste Comte

13 rue de Rohan

Tél: 47-20-42-30

DOCK GAMES Place de la Halle BRIVE -la-Gaillarde Tél: 55-17-10-59

Ouvertures Janvier et Février 1994

**DOCK GAMES** 

St ETIENNE

DOCK GAMES

DOCK GAMES STRASBOURG

DOCK GAMES DOCK GAMES MON

Et Bientôt peut être Vous ...! Dans votre Ville

Plus de 3000 Jeux

Achat / Vente / Paiement Cash\*

de - 30 à - 70 %

du prix neuf

Mega-Drive, Super NES, Néo Géo, Nec, etc...

En Décembre venez découvrir

AMIGA CD 32

Démonstration Permanente dans les magasins

DOCK GAMES

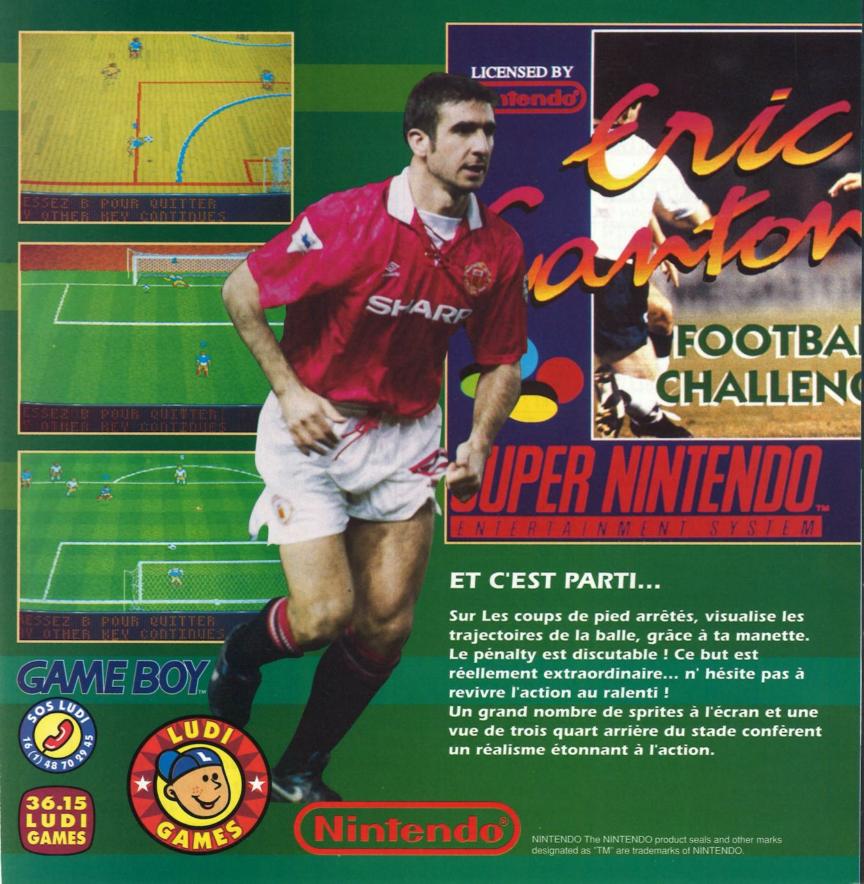
# DOCK GAMES

Premier Groupement ( DEPUIS 1789 ) de Magasins Indépendants Spécialisés dans les Jeux Vidéo d'Occasions et d'Imports

Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville Contactez ANGOULEME au 45-94-43-15



# LE BUTEUR









- Choisis une équipe parmi 64.
- Joue en match amical, en championnat international, en salle ou à l'extérieur.

COMMANDE TON SUPER TEE-SHIRT ERIC CANTONA VOIR À L'INTERIEUR DE LA BOITE )

 Définis la strategie de ton équipe, la vitesse des joueurs, leur puissance, et les différentes formations d'attaque et de défense.

DATE DE NAISSANCE: 24/05/66 NOM: CANTONA CLUBS: Auxerre, OM, Bordeaux united.

OM, Nimes, Leeds, Manchester united. PRENOM :Eric PROFESSION: Footballeur NALITES PARTICULIERES:

UNALITES PARTICULIERES:

Très pon touché de deurt à un jeu long avec une facilité

Très pon touché de court à un jeu long avec une et techniques

Très pon d'un jeu les qualités physiques et resperance entre les qualités physiques

Passage ante entre entre les qualités physiques

Passage ante entre pour un partenaire

Parfaire de décalage pour un partenaire

Faculté de décalage pour un partenaire

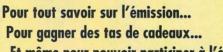
Faculté de décalage pour un partenaire TAILLE: 1,87 m PALMARES; nationales, 10 buts depuis 28 Sélections nationales, le début de la saison.

# DELPHINE ET LES KIDS

RETROUVEZ CONSOLES +, CHAQUE SEMAINE A LA RADIO DANS L'ÉMISSION

# "DELPHINE ET LES KID'S"

"DELPHINE ET LES KID'S", un rendez-vous hebdomadaire de 30 minutes à ne pas manquer.... avec bien sûr une rubrique jeu vidéo MICRO KID'S, où vous retrouverez le coup de coeur de CONSOLES +, et le jeu caché avec des cartouches de jeux à gagner....

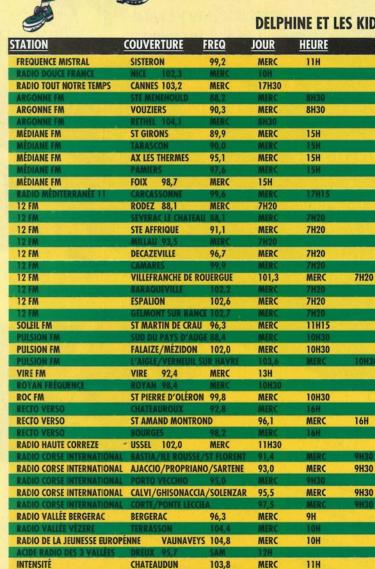


Et même pour pouvoir participer à l'émission, retrouvez DELPHINE sur le:

36 68 17 07

Alors tous à vos téléphones!

# **DELPHINE ET LES KIDS - LISTE DES FRÉQUENCES**



MOELAN SUR MER

MORLAIX

LUCHON 98,7

**LUCHON 104,0** 

ST SEURIN L'ISLE

90,7

101,2

MERC

MERC

MERC

MERC

8H30

8H30

MERC

11H

9H30

RADIOCÉAN

RADIO 9

RADIO PARADIS MORLAIX

RADIO PAYS DE LUCHON

RADIO PAYS DE LUCHON

<u>STATION</u>	COUVERTURE	FREQ	<u>Jour</u>	<u>HEURE</u>	
RADIO CAROLINE	RENNES 90,8	MERC	?		
RADIO MÉLUSINE GALAXIE	FOUGERES	89,3	MERC	18H	
RADIO 35 PREMIERE	MONTAUBAN	105,0	MERC	15H	
PAYS FM	ROANNE 89,4	MERC	10H30		
RADIO ROANNE FM	ROANNE 91,9	MERC	15H		
RADIO FM 43	YSSINGEAUX	94,1	MERC	10H30	
RADIO BEAUSOLEIL	CHATEAUBRIAND	91,6	MERC	16H30	
RADIO BEAUSOLEIL	ANCENIS 100,3	MERC	16H30		
RADIO HIC	CHOLET 99,6	MERC	10H30		1.3
RADIO SAUMUR	SAUMUR	95,8	MERC	14H30	
RADIO MANCHE	AVRANCHES	90,5	MERC	MATIN	
RADIO MANCHE	CHERBOURG	93,4	MERC	MATIN	
RADIO MANCHE	ST LO 100,2	MERC	MATIN		
RADIO MANCHE	COUTANCES	104,4	MERC	MATIN	
RADIO MANCHE	GRANVILLE	106,2	MERC	MATIN	
RADIO PROFIL	ST JAMES	98,8	MERC	16H	
RADIOVALLEE DU BLAVET	PONTIVY	100,0	MERC	8H30	
RPL RADIO	PELTRE 101,1	MERC	10H	***	
CANAL SAMBRE	AULNOYE AYMERIES	89,8	MERC	16H	
FMC RADIO CREIL-COMPIEGNE	CREIL 101,3	MERC	11H30		
FMC RADIO CREIL-COMPIEGNE	COMPIEGNE	102,1	MERC	11H30	
NORMANDIE FM	ALENCON	90,0	MERC	10H13	
RADIO MISTRAL	ARRAS 89,4	MERC	9H		
RADIO CALAISIS	CALAIS 88,0	MERC	9H	*******	
ARTESAI FM	CALONNE RICQUART	92,8	MERC	12H30	
TLT/OPALIS FM	LE TOUQUET/BERK/	MONTREUIL	87,9		
TLT/OPALIS FM	BOULOGNE SUR MEI	92,0	_		
TLT/OPALIS FM	HESDAIN104,4	00.0	WEDG	Inner	
BRUATSIS FM	DAIL OO O	MCDC.	MERC	12H45	
MELODIE FM	PAU 90,2	MERC	11H30		-
MELODIE FM	OLORON97,3	MERC	11H30	1411	
RADIO BAYONNE RADIO ORTHEZ 2001	DRIHEZ 103.3	97,7 MFRC	MERC 10H	14H	
RADIO ANGLET FM	ANGLET 99,0	THE REAL PROPERTY.	9H30		
BAROUSSE FM	LOURES 93.2	MERC	11H		-
RADIO SUD MORVAN	AUTUN 93,5	MERC	14H	_	
VEM	PAMPOULLET	RR O	MERC	11H30	
YFM	MANTES/LES MURE	ALLY /HOLIDAN		MERC	11H30
YEM	VERSAILLES /POISSY	101 7	MERC	11H30	111130
RADIO PICARDIE LITTORAL	CAYEUX SUR MER	91,6	MERC	17H06	
FM 91	GRAULHET	91.3	MERC	11H30	
FRÉQUENCE 82	MONTAUBAN	93,5	MARD	10H30	
RADIO STE MAXIME	STE MAXIME	89 1	MERC	11H	
PULSAR	POITIERS	95,9	MERC	18H02	
SAINT JUNIEN FM	CHARENTE	88.6	MERC	13H30	
SAINT JUNIEN FM	ST JUNIEN	94,5	MERC	13H30	
SAINT JUNIEN FM	LIMOGES	98.2	MERC	13H30	200
RADIO BASSE MARCHE	MÉZIERES SUR ISSO		94,8	MERC	11H
RADIO VALLEE VOSGES	ÉPINAL 100,9	DIMAN	12H		
RTFM	MIGENNES	94,5	MERC	8H30	
SWEET FM	ESSONNE	88,7	DIMAN	8H30	
SWEET FM	ESSONNE	99,3	DIMAN	8H30	
RADIO ENGHIEN ILE DE FRANCI	ILE DE FRANCE	98	MERC	10H	













CENTRE D'ACTIVITES DE L'OURCQ 45 RUE DELIZY 93692 PANTIN CEDEX

TEL: 1 48105555 FAX: 1 48912912

# AMIGA CD 32 REVIEW

ool est un habitant du cosmos insterstellaire de la énième dimension. La énième dimension n'est pas un endroit à proprement parler, c'est le royaume de l'imagination, la vôtre, la mienne, et Zool en est le et le défenseur de l'action positive. Comprenne qui pneu, comme disait ma chambre à air! Krool et Mental Block, les deux plus affreux méchants de toute la galaxie (comparé à eux, Dark Vador, c'est de la gnognote), ont réussi un grand coup: ensemble, ils sont parvenus à invoquer les forces de la Non-Imagination, afin de transformer des objets inanimés en dangereux meurtriers. Notre ami Zool est désormais contraint d'affronter bien des épreuves à travers sept mondes afin de retrouver son chez-lui et sa énième dimension. Chaque monde est construit sur un thème: les sucreries, la musique, les fruits, les outils, les jouets, la fête foraine et l'île déserte. Chacun de ces univers est divisé en quatre niveaux. A la fin du dernier niveau se trouve un terrible boss à combattre. Pour l'aider dans cette tâche, Zool possède toute une panoplie d'armes des plus diverses. Cela peut être des bombes (qui font tout exploser à l'écran), un bouclier (qui rend Zool invincible durant une courte période), un Doublezool (cette arme très spéciale crée un double de Zool, ce qui lui permet de tirer deux fois plus que d'ordinaire et d'être beaucoup plus agile), le Zool sauteur (gadget très utile pour atteindre les sommets les plus hauts). Notre ninja du futur doit, pour terminer un niveau, récupérer un max (pas celui de Consoles+: celui-là, on n'est pas près de le lâcher) de bonus. Une fois le quota (pas la Michèle de la TV) atteint, une grosse pièce d'or à l'effigie de notre héros préferé apparaît à l'extrême droite du niveau. Dirigez Zool dessus et à vous le prochain tableau. Le nombre de bonus à amasser avant de changer de tableau varie selon le niveau de difficulté choisi. Maintenant que vous êtes bien au courant des objectifs de votre mission, il ne me reste plus qu'à vous rappeler que tous ceux qui sont entrés dans la énième dimension n'en sont jamais ressortis...

# COURT-MÉTRAGE OU PRÉSENTATION?



Après le premier pas de l'homme sur la Lune en 1969, voici, en avant-première sur l'Amiga CD 32, le premier pas de Zool dans la énième dimension.



"Ça va pas la tête, ou quoi?" a l'air de nous dire Zool. Ne parlant pas encore parfaitement le français, notre petit ami communique en faisant des signes.

# **ATTENTION LES DENTS!**

Vous avez tous certainement déjà entendu vos parents vous dire: "Ne mange pas trop de bonbons, tu vas avoir des caries." Pour une fois, ils étaient dans le vrai. Le premier monde de Zool est celui des sucettes et des sucreries: ne vous gavez pas trop...

# **AVIS**

# oui, mais...



NIIICO

Deux ans, déjà deux ans! Eh oui, c'était il y a deux ans que les possesseurs d'Amiga découvraient pour la première fois les aventures inter-spatio-temporelles de Zool. Aujourd'hui, les années ont passé, les poils au menton ont poussé, et c'est sur l'Amiga CD 32 qu'il débarque. Génial, vont se dire ceux qui connaissent la bête! Eh bien, non. Pas si bien que cela. Le support CD n'est utilisé que lors des entractes (entre deux niveaux) et pour la musique. C'est très beau, mais cela ne suffit pas à rendre le jeu passionnant. Le jeu, parlons-en justement. 256 couleurs sont affichées à l'écran! Re-génial vont re-se dire les fanas. Eh bien, re-non! Les couleurs sont trop mal utilisées: les décors font très fouillis et l'écran est aussi bord... que

mon appartement après une soirée avec les copains. Ce que je reproche essentiellement à Zool, c'est qu'il est difficile de distinguer les décors de l'écran de jeu: où est-ce que je peux m'accrocher, où est-ce que je peux sauter? Tant de questions qui reviennent trop souvent... Vous aurez compris que, pour moi, Zool c'est un petit "oui" et un grand "mais".

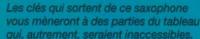


Qui ne connaît les fabuleuses sucettes Chupa Cnups? Déjà, dans ma plus tendre enfance, j'ai été bercé par le doux froufroutement de leur papier d'emballage... Mais je m'égare, je m'égare!



Accrochez-vous à tout ce que vous pouvez, comme, par exemple, à ce gâteau au chocolat. Méfiez-vous des abeilles, elles cherchent à protéger leur production de miel. Qui s'y frotte s'y pique.





en grimpant sur le clavier, vous pourrez jouer un air... avec les pieds.

Les deux, mon capitaine! Voilà enfin une présentation qui sait tirer parti du support CD. C'est un véritable petit film d'animation qui se déroule devant nos yeux émerveillés. Admirez plutôt les photos d'écran, elles parlent d'elles-mêmes...



Holà! du calme, petit gars! Dans le genre ninja contre l'homme-araignée, Zool est un champion. La preuve: il s'est fait faire des chaussures à son nom...



Et voilà, cela devait arriver! A force de faire le malin devant la TV, monsieur a bousillé l'écran! Et comment je fais pour jouer, moi, maintenant?

Après maintes rencontres en tout genre, voici, sur la droite, un médaillon en or que Zool doit impérativement récupérer.



Le boss du premier monde: une énorme abeille. Son dard n'est pas à craindre, mais les bâtons de réglisse qu'elle envoie, si!

# oui, mais...



Zool, sorti il y a deux ans sur Amiga 500, avait fait un véritable tabac. Aujourd'hui. avec le tout nouveau Amiga, le CD 32, on pouvait espérer de nouvelles améliorations grâce au support CD. Eh bien! je dois dire que j'ai été franchement décu, car les améliorations ne viennent que de la musique, qui profite réellement du CD. Quant au reste du jeu... on n'a pas l'impression (attention les

filles!) d'être devant une console 32 bits. Cette version de Zool CD 32 ressemble trop à celle de l'Amiga 1200 (la dernière en date). Les programmeurs ont commis les mêmes erreurs: les décors de fond sont beaucoup trop fouillis (et je suis gentil), ce qui gêne continuellement la progression du joueur, les couleurs sont extrêmement mal choisies (16 couleurs bien utilisées valent mieux que 256 couleurs diposées n'importe comment) et, enfin, le petit personnage que l'on déplace est beaucoup trop rapide. Après tant de critiques, il faut tout de même reconnaître que les niveaux de Zool sont énormes et variés. Un jeu que seuls les fanas de plates-formes se devront de posséder.

# AMIGA CD 32



**EDITEUR: GREMLIN DISTRIBUTEUR: VIRGIN DISPONIBILITE: OUI** PRIX: D

**PLATES-FORMES** 1 JOUEUR CONTROLE: MOYEN DIFFICULTE: ÉLEVÉE **NIVEAU DE DIFFICULTE: 3 CONTINUE: 5** 

# **PRESENTATION**

90%

Le support CD prend toute son ampleur, les animations entre les niveaux décoiffent!

# **GRAPHISMES**

256 couleurs piètrement utilisées qui donnent une impression de mal fini. Impardonnable!

# ANIMATION

Le personnage prend des poses amusantes. Hélas, le jeu est bourré de ralentissements!

# MUSIQUE

Le son CD est excellent, c'est normal... Chapeau aussi pour les rythme, très entraînant.

# BRUITAGES

Rien d'extraordinaire. Avec un Amiga CD 32, on aurait vraiment pu faire mieux!

# **DUREE DE VIE**

Bien qu'il soit doté de cinq Continue, il n'est pas certain que Zool vous retienne longtemps.

# JOUABILITE

L'animation du sprite, beaucoup trop rapide, rend la jouabilité aléatoire.

Un bon jeu de plates-formes. Mais les couleurs ternes et le déplacement rapide de Zool risquent de vite vous énerver.

# SUPER NINTENDO REVIEW

Stardate: 2751-11; planète: Katakis; classe: sans défense.

Message du colonel Fabian: "Bren [c'est le nom du héros], les forces démoniaques de la machine viennent d'envahir Katakis. Toute la population a été réduite en esclavage, et il va sans dire que si vous n'agissez pas vite, c'est tout le système solaire de l'étoile qui va tomber sous leur joug. Nos équipes or mis au point pour vous une nouvelle combinaison de combat: l'armure Turrican..."

"La composition et la facilité d'utilisation de cette armure en font l'une des combinaisons de combat les plus efficaces. Grâce à elle, vous pourrez décider de vous transformer en shuriken de manière à exploser de nombreux ennemis tout en étant invulnérable. Prenez toutefois garde à ne pas abuser de cette technique car le réchauffement dû à l'utilisation du métal flexible vous fait perdre une énergie considérable. Sachez que nous avons disposé sur votre chemin des containers de capsules d'armement. Tirez quelques coups dedans et vous verrez apparaître des capsules de différentes couleurs qui correspondent chacune à un type d'arme précis. En plus de ces armes, votre combinaison vous permet de transporter environ quatre bombes à dégagement horizontal qui sont très efficaces lorsque trop d'ennemis se présentent à vous. Ne négligez pas non plus l'utilisation de ce que nous avons coutume d'appeler le 'freezer', puisqu'il a la possibilité d'immobiliser tous les ennemis. Voilà pour l'armure. En ce qui concerne votre mission, vous devrez venir à bout de treize niveaux immenses où les sorties sont aussi délicates à découvrir que les monstres à détruire. Voilà, il ne vous reste plus qu'à vous lancer, Bren. Mais, quoi qu'il advienne de votre personne, n'oubliez pas que nous sommes de tout cœur avec vous." Réponse de Bren: "Hey! Bobby Joe! C'est pas d'cœur, dont j'ai besoin, ce s'rait plutôt d'renfort...'

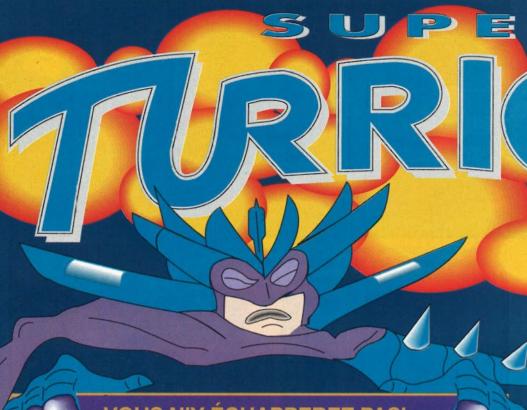
AVIS



SPY

A la différence de Robocop Vs Terminator, nous voilà en présence d'un jeu de tir bien intéressant. Plus question de shooter bêtement dans tout ce qui bouge (quoique...). Vous devez choisir l'arme qui sera le plus efficace dans telle ou telle situation et user de votre transformation avec intelligence. Il faut aussi songer à récupérer tous les bonus ou à chercher des raccourcis et des passages secrets... Le tout dans des décors du meilleur goût, très

colorés et très fins, et accompagné par des thèmes musicaux parfaitement dans l'ambiance. Les niveaux sont longs et variés. En venir à bout, ce n'est pas une mince affaire! Bien que répétitive, l'action est vraiment soutenue. Sans atteindre des sommets, ce soft vaut, à mon avis, un grand détour.



**VOUS N'Y ÉCHAPPEREZ PAS!** 

Que vous le vouliez ou non, il vous faudra affronter ces gardiens. Leur animation bénéficie d'effets techniques fort sympathiques, comme les zooms ou les rotations. Ces boss ont la méchante habitude de détruire tout ce qui se trouve alentour, notamment vous!





oui!

Voici la "meilleure technique" (en tout cas la nôtre!) pour battre ce boss. Baladez-vous de gauche à droite de l'écran en vous transformant en shuriken et en semant des mines.

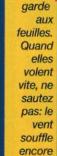




Pas évident d'éviter les tirs de celui-ci. Toutefois, quitte à vous faire toucher, n'hésitez surtout pas à sauter de temps en temps, histoire de lui mettre quelques bastos dans le crâne.



Ne vous laissez pas impressionner par la taille de ce boss. Un petit tour sur son canon, et il ne sera plus qu'un mauvais souvenir.



trop

fort ...

Prenez





# **QUELLES ARMES ET À QUEL PRIX?**

De nombreux containers sont disséminés sur votre chemin. Ils abritent des capsules d'armement. Mais attention! Ne vous précipitez pas sur eux comme l'abeille sur le miel. En effet, avant de décharger vos armes sur ces nids à munitions (ce qui les fait disparaître assez vite), il faut monter dessus et tirer tout autour. Vous découvrirez peut-être d'autres containers, ainsi que des salles secrètes.



Voilà la bête. Plus vous tirez sur l'un des containers et plus les bonus en jaillissent à profusion. Arrivé à saturation, le container explose et vous n'aurez plus le loisir de grimper dessus pour en trouver un autre...



Voici la transformation en shuriken. Vous pouvez choisir d'évoluer en boule sans tirer, ou bien de larguer des bombes et des mines en avançant.

Tapis roulant = instabilité permanente. Le gros problème auguel vous serez confronté ici, c'est justement le nombre de ces ... [censuré] tapis roulants.



Super Turrican est un très bon beatthem-up. Dans le genre de Contra, je pense qu'on ne fait pas mieux. Moi, je vous l'avoue, j'ai été fasciné. Les graphismes sont impression-

oui!

nants et, surtout, variés. Le son, vous le remarquerez si vous connectez votre Super Nintendo sur une chaine hi-fi ou si vous êtes relié à un téléviseur en son stéréo, est en Dolby Surround, tout comme dans Jurassic Park. Autre atout, vous avez droit dans cette partie à un choix d'armes conséquent, ce qui donne un plus à l'intérêt du jeu. Il faut néanmoins savoir que la durée de vie de Super Turrican n'est garantie que si vous aimez vraiment ce type de combat, car la difficulté est tout de même assez élevée. En conclusion, un très bon soft, mi-beat-them-up, mishoot-them-up, auquel il manque juste un mode 2 joueurs.



L'angle de tir de cette arme n'est pas très impressionnant. Mais puisque toute l'énergie est concentrée à l'horizontal, vous imaginez bien que les ennemis qui se trouvent face à vous n'ont plus qu'à bien se tenir.



Et pour finir, une petite démo du pouvoir du "freezer", qui immobilise les ennemis à distance. Indispensable!



**EDITEUR: HUDSON SOFT DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES** DISPONIBILITE: OUI PRIX: E

SHOOT-THEM-UP 1 JOUEUR **CONTROLE: BON** DIFFICULTE: MOYENNE **NIVEAU DE DIFFICULTE: 3 CONTINUE: 3** 

# PRESENTATION

Qui êtes-vous? D'où venez-vous? Qu'avez-vous à faire? Matez l'intro et vous serez comblé.

# GRAPHISMES

83%

Les décors sont très colorés et parfaitement clairs. Les capacités de la SNIN sont bien exploitées.

# ANIMATION

Le personnage saute haut et se déplace rapidement. Rien à redire sur le scrolling.

# MUSIQUE

Elle rythme bien votre progression et bénéficie d'un travail soigné.

# BRUITAGES

Les bruitages sont d'un bon niveau. Mais ils restent toutefois trop rares.

# DUREE DE VIE

La progression est notable d'une partie à l'autre et l'on repique au jeu sans problème.

# JOUABILITE

84%

Une bonne jouabilité. Le personnage se manie sans accroc et l'assignement des actions sur le pad est vraiment bien pensé.

Un jeu de tir et d'action fort sympathique qui plaira à tous les amateurs du genre.

# **SUPER NINTENDO** REVIEW

ensible Soccer fut accueilli par tous les possesseurs d'Amiga amateurs de simulation de foot comme un événement à marquer d'une pierre blanche. Quoi de plus normal lorsque l'on sait qu'il inaugurait une nouvelle race de jeux grâce à sa maniabilité et à sa prise en main facile.

La version sur Super Nintendo a été conçue avec ce même souci: la maniabilité est toujours d'un aussi bon niveau, et la prise en main très rapide. Pour le reste, le jeu bénéficie de très nombreux modes d'une originalité sans faille. Vous commencerez donc par choisir le niveau de votre équipe: sera-t-elle nationale, de club ou personnalisée... De nombreux tournois vous seront ensuite proposés, qui diffèrent autant sur le contenu que sur la difficulté. Ainsi, si vous avez choisi de constituer vous-même une équipe personnalisée, vous évoluerez dans le "tournoi des faibles" (pour ne pas dire des nuls). Ces équipes personnalisées sont singulièrement étonnantes ("personnalisée" n'est pas ici employé à la légère!), à l'image des Chineese Food ou des Ancient Goods. Les joueurs plus... sérieux choisiront les équipes nationales, et ils pourront défendre sans problème les couleurs de la France ou celles de l'Angleterre dans une coupe d'Europe. Mais la difficulté inhérente à ce type de match en fera baver plus d'un. Les options, quant à elles, se révèlent moins nombreuses que celles proposées par Eric Cantona Football Challenge. Il faut tout de même en noter deux

parmi celles-ci, qui vous permettent en cours de

match de modifier votre formation ou de changer de

siques sont au rendez-vous et, au cas où vous l'igno-

joueur. Enfin, les stratégies d'attaque les plus clas-

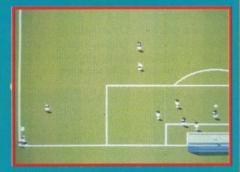
reriez, c'est leur bonne utilisation qui creusera la

marque au cours d'une partie importante.

# 

# ET LA VERSION MD, DANS TOUT ÇA?

Cette dernière ne diffère que sur très peu de points de la version SNIN. La maniabilité est aussi bonne, les sprites malheureusement plus petits et les actions trop souvent confuses du fait que l'on ne distingue pas bien qui a la balle. Finalement, nous noterons cette version MD 1 point de moins que la version SNIN, car le ralenti et le changement de formation lors du match ne sont ici plus possibles. Toutefois, les fanatiques pourront y trouver leur compte, et les autres risquent d'être agréablement surpris par (encore une fois!) la souplesse de la maniabilité... Mais attention! FIFA Soccer est également disponible sur MD... Le match risque d'être très, très serré...





Les sprites sont encore plus petits que ceux de la version SNIN, mais le jeu est plus rapide et les positions des joueurs plus nombreuses

# oui, mais...



Je ne m'éterniserai pas sur la pâtée que j'ai enfin eu le plaisir de flanquer à Marc, car la place me manque (mais le cœur y est!). Eh oui! j'ai fini par le vaincre (d'un but, qu'il a lui-même rentré, mais quand même!). O.K.!, je commence! Ce Sensible Soccer ne va pas laisser un souvenir impérissable, et je pense que son gros problème est dû à ses origines sur PC, très peu de changements ayant été apportés pour le rendre attractif sur console... La maxime

"On ne change pas une méthode qui gagne" n'aurait pas dû ici s'imposer. Les sprites sont minuscules, le ballon également, et l'on perd malheureusement trop vite de vue le joueur qui possède le ballon. Toutefois, ne soyons pas trop dur avec une version qui fait montre de quelques avantages intéressants: la maniabilité, l'obligation de jouer intelligemment et le nombre de tournois proposés, qui permettent à chacun de jouer selon son niveau.

# **UN JOUEUR VOUS GENE? JETEZ-LE!**

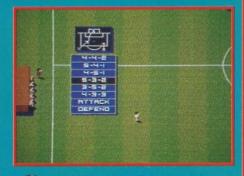
Une petite pression sur le bouton L ou R, et voilà que vous pouvez modifier la formation et les joueurs de votre équipe. On pourrait croire que cette option est inutile, mais sachez que la stratégie que vous adopterez est déterminante pour remporter la victoire. Malheureusement, la version MD ne bénéficie pas de cet avantage...





Les noms des véritables joueurs ont été habilement modifiés, car le jeu n'a pas bénéficié

de l'appui des fédérations de football en lace... M'enfin... ça a au moins le mérite de nous faire sourire.



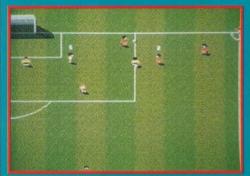


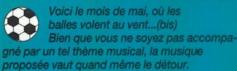
Huit formations d'attaque et de défense vous sont proposées. Elles restent classiques, mais toutefois

indispensables. Si vous êtes du genre "jeveux-marquer-des-buts-et-le-reste-je-m'enfiche...", optez pour la stratégie Attack.

# À CHAQUE SAISON SON TERRAIN

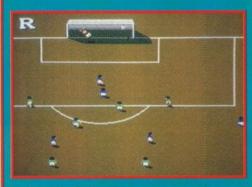
En mode Amical, vous choisissez le mois durant lequel va se tenir votre rencontre. La texture du terrain variera donc en fonction de la saison, et aura une incidence sur le comportement de vos joueurs. La version sur MD vous permet de choisir directement le type de votre terrain (verglacé, boueux, etc.), plutôt que d'hésiter sur la saison...







On voit toujours mieux les étoiles dans un ciel d'été. Les joueurs qui en sont couronnés sont des "stars" et font preuve d'une agilité et d'une rapidité



Les balles d'automne, emportées par l'effet, s'en vont tourbillonnant, et c'est le but assuré (sur l'air de "Colchique dans les prés", SVP!). Si, si, vous pouvez donner de l'effet à vos balles, et décider de tirer au ras du sol ou en l'air.



Vive l'avant! vive l'avant! vive l'avant Muller... Il s'enfonce dans la défense et met l'filet à terre, hé! Habituez-vous toutefois à ne pas jouer trop "perso", car une fois qu'un joueur a la balle, il se fait vite rattraper.

# oui, mais...



MARC

Franchement, Sensible Soccer ne m'a pas vraiment emballé. On v trouve plein d'options sympa, c'est bourré d'humour, l'aspect tactique est bien développé mais... pour ce qui est du plaisir de jouer, on repassera! Les footballeurs sont trop petits, mal animés (on dirait presque qu'ils glissent sur le terrain au lieu de courir!). Heureusement, la maniabilité est bonne. Je ne comprends pas comment on peut

produire un jeu aussi soigné dans ses détails tout en négligeant le principal: le fun! La version micro de Sensible Soccer était réussie, digne même de rivaliser avec Kick Off. On ne peut pas en dire autant de la version sur Super Nintendo. Un petit jeu de foot sympa, mais sans plus...





Essayez donc un peu de vous amuser à tacler un joueur par-derrière, et c'est le carton

## (au propre comme au figuré!) assuré. Toutefois, le tacle est une action indispensable, qu'il faut utiliser avec intelligence et... sans se faire voir...

# SUPER NINTENDO



<u>ÉQUIPES NATIONALES</u>

**EDITEUR: SENSIBLE SOFTWARE** DISTRIBUTEUR: SONY **DISPONIBILITE: OUI** PRIX: E

SIMULATION DE FOOTBALL 2 JOUEURS **CONTROLE: BON** DIFFICULTE: MOYENNE **NIVEAU DE DIFFICULTE: 3** CONTINUE: -

# PRESENTATION

La présentation des options et des différents modes de jeu est claire.

# **GRAPHISMES**

Les sprites et le ballon sont minuscules, et il arrive de surcroît que certains sprites se superposent.

# ANIMATION

68%

Celle des joueurs n'est pas précise, mais le scrolling du terrain est fluide.

# MUSIQUE

Certainement la meilleure que j'aie pu entendre pour un jeu de ce type...

## BRUITAGES

La foule hurle sa joie, mais les bruitages du ballon et des joueurs ne sont pas si bien rendus.

# DUREE DE VIE

Si vous aimez le foot, le nombre de tournois et de modes de jeu est très intéressant.

# **JOUABILITE**

Cette simulation est assez réaliste et, après un temps d'adaptation, le plaisir de jeu est là.

Une simulation complète et très maniable. Dommage que les sprites soient si petits!

# MEGA CD REVIEW

Adieu l'espace, exeunt les égouts, voici venir l'ère des "veines caves" (et pas aortes!) et du shoot'em up macrobiotique. Après Game Arts (Silpheed) et Sony (Sewer Shark), c'est au tour de Psygnosis d'entrer dans la danse, et sur un rythme d'enfer, en plus!

Dans un futur que ne renierait pas Rydley Scott, le réalisateur de "Blade Runner", deux méga-firmes se disputent la suprématie mondiale du marché de l'électronique. Cybertech et Axiom (pour un peu, c'était CyberSega et AxioNintendo) sont prêts à tout pour prendre l'avantage. Le dernier coup bas en date risque fort de faire pencher la balance du côté d'Axiom: ses sbires ont injecté dans le corps du président de Cybertech un microvirus capable d'influencer les décisions du pauvre bougre sans que celui-ci en ait conscience. En fait, ce virus est composé de vaisseaux (spatiaux) miniaturisés à la taille de globules et capables d'infecter le centre nerveux et les vaisseaux (sanguins). La force d'intervention spéciale de Cybertech va donc devoir injecter au président un "anticorps" sous la forme d'un module de combat préparé spécialement à cet effet par les microélectroniciens de la compagnie. Vous jouez dans Microcosm le rôle du gentil "globule blanc" du système immunitaire et faites face à l'armada de méchants "virus" qui veulent tuer le président. Sous ce scénario peu conventionnel se cache un shoot'em up tout ce qu'il y a de plus banal. Dans un décor censé représenter l'intérieur du corps humain, votre vaisseau explore les intestins (ca tient davantage de la flore intestinale que de la fleur bleue, non?) du président selon un chemin précalculé (impossible, par exemple, de virer à droite ou à gauche comme dans Sewer Shark). Le jeu se résume en fait à détruire les vagues d'ennemis qui viennent à vous tout en évitant leurs tirs et certains éléments du décor. Des bonus permettent d'augmenter votre puissance de feu et un second vaisseau sera à votre disposition dès le deuxième niveau du jeu.

# **AVIS**

oui, mais...



L'avalanche de shoot-them-up de bon niveau sur MCD fait plaisir à voir. Nous avions eu droit à Silpheed, puis à Sewer Shark, voici Microcosm. Le gros avantage de ce jeu par rapport à tous les autres tient à ce qu'il bénéficie d'une mise en scène beaucoup plus suggestive. L'introduction vous met au cœur du problème et les séquences intermédiaires sont fort bien réalisées (merci, Sillicon Graphics!). Quant à l'utilisation de

décors précalculés, le jeu ne sort pas véritablement de l'ordinaire... Vous êtes un petit vaisseau, qui doit éviter les obstacles "naturels", tout en shootant sur tout ce qui bouge. Bref, heureusement que le jeu tire pleinement parti des capacités de son support en matière de précalculé et qu'il offre, de ce fait, un rendu visuel intéressant... Sinon, il resterait dans la catégorie des jeux "passables, sans plus" du MCD.

# MGROC

Voici Thorus, le boss du premier niveau. Il bloque l'accès au centre nerveux. Pour le détruire, il faut toucher son unité motrice sur l'axe central.



Voyage en plein cœur du centre nerveux. On dirait une synapse entourée de ses dendrites en arrière-plan... En fait, voilà l'implant électronique de Cybertech.







# MICROCOSM FACE A SIL PHEED

Il suffit qu'un jeu ouvre la voie pour que les autres s'y engouffrent. Silpheed a marqué une étape dans l'évolution des jeux sur Mega CD,

............

mais, malheureusement, l'on ne peut pas en dire autant de Microcosm. C'est bien d'exploiter les capacités de stockage du CD, mais encore faut-il faire des jeux intéressants. Espérons que les éditeurs ne copieront pas tous les uns sur les autres comme ils l'ont fait avec Street Fighter II.



Non, vous ne vous trouvez pas dans l'espace, mais bel et bien dans les veines du président de Cybertech. Les vaisseaux miniaturisés sont en fait des virus électroniques qu'il vous faudra détruire. La vie du président en dépend.



Dans un monde futuriste, deux sociétés s'affrontent pour le contrôle du marché de l'électronique. Plus que de simples entreprises, Axiom et Cybertech sont deux superpuissances qui disposent d'une véritable armée privée... J'ai déjà vu jouer ça quelque part...



En pleine nuit, un vaisseau d'Axiom, camouflé sous les couleurs de Cybertech, parvient à franchir les barrages de sécurité de la méga-firme adverse. Ses entrailles recèlent le moyen de ruiner à jamais l'ennemi juré.

# 05/1



S'il est impossible de se crasher sur les parois intestinales, certains éléments du décor sont en revanche dangereux. Ces mines antipersonnel explosent dès que l'on s'en approche.



Tirez tant que vous voulez, vos tirs ont été conçus pour ne pas endommager les tissus humains. Par contre, la ferraille ennemie explosera en morceaux au moindre contact.





MARC

Pour tout vous dire, Microcosm ne me laissera vraiment pas un souvenir impérissable... D'accord, la mise en scène est géniale et l'intro fait

partie des plus belles sur Mega CD. Cependant, le jeu en luimême n'a rien de fantastique. Comme shoot'em up, il y a beaucoup mieux sur Megadrive (Thunder Force III, par exemple). Et en plus, Microcosm ressemble beaucoup trop à Silpheed et à Sewer Shark. Cette cartouche manque donc d'originalité. Elle ne fait que suivre un chemin tracé par d'autres, sans grande innovation. Je lui préfère Silpheed, avec ses graphismes en 3D surface pleine. C'est beau, impressionnant même, mais je trouve personnellement les shoot'em up traditionnels plus

Z'avez vu la tronche? Dingueuh! Et en plus, c'est la vôtre! Si, si, je vous assure, c'est bien la tête du héros de Microcosm.



Avec la complicité d'un savant corrompu, les espions d'Axiom ont pu avoir accès au labo où est soigné le président de Cybertech. Leur plan: injecter dans le corps du président un microvirus capable de contrôler ses moindres mouvements.



Mais les agents de la sécurité de Cybertech ne voient pas ça d'un très bon œil. Après avoir "calmé" les espions d'Axiom, ils vont injecter dans les artères du président leur propre "antivirus": un vaisseau miniaturisé armé jusqu'aux dents. Une terrible bataille va alors s'engager.

.............

# MEGA CD REVIEW



EDITEUR: PSYGNOSIS
DISTRIBUTEUR: SONY
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: D

SHOOT-THEM-UP
1 JOUEUR
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYEN/DUR
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: -

# **PRESENTATION**

95%

Une des plus belles intro animées sur Mega CD. Un film de quelques minutes, impressionnant.

# **GRAPHISMES**

789

Des graphismes trop ambitieux pour une Megadrive. Les trames se distinguent vraiment et les couleurs font défaut.

# ANIMATION

82%

Le scrolling est fluide mais pas très rapide. L'animation des sprites est satisfaisante.

# MUSIQUE

83%

Les mélodies donnent une ambiance souvent oppressante à Microcosm. Du bon boulot.

## BRUITAGES

80%

Bons mais totalement dénués d'originalité.

# **DUREE DE VIE**

809

Dans l'ensemble, la difficulté de Microcosm garantit une durée de vie conséquente.

# JOUABILITE

859

Rien à redire, le contrôle du vaisseau est excellent. Certains mouvements du décor sont déroutants au début.

# INTERET

83%

Un bon shoot'em up, mais il n'apporte rien de nouveau après Sewer Shark ou Silpheed.

# MEGADRIVE REVIEW

Tournée générale de pizzas! Konami met les petits plats dans les grands avec Turtles Tournament Fighters, une nouvelle aventure des Tortues Ninja à la sauce Street Fighter II. Kowabunga!

Splinter, le mentor des Tortues Ninja (pour ceux qui ne connaissent pas les Tortues Ninja, Splinter est un rat mutant ayant acquis des sentiments humains après avoir touché une substance radioactive), a été enlevé alors qu'il méditait paisiblement dans les égouts de Manhattan. Les ravisseurs, des clones diaboliques de Donatello. Raphaelo, Michaelangelo et Leonardo, ont emmené le pauvre rat dans la dimension X. Aidées de quatre amis et d'une tonne de pizzas, les célèbres tortues vont devoir partir dans la dimension X pour sauver leur mentor. Turtles Tournament Fighters reprend en long, en large et en travers le principe de Street Fighter II. La panoplie de coups est néanmoins plus restreinte (un bouton pour les pieds, un autre pour les poings), ce qui limite forcément les tactiques de combat, l'un des éléments prépondérants dans ce type de jeu. La parade s'exécute de manière désormais classique, en reculant, et de nombreux coups spéciaux (entre deux et quatre par personnage) viennent bien entendu pimenter les combats. Outre les quatre Tortues Ninja, qui diffèrent surtout par leurs coups spéciaux, les autres guerriers mis à votre disposition possèdent des styles de combat assez variés: Casey manie la crosse de hockey comme un virtuose et cache des explosifs dans ses poches, Ray est une grosse brute capable de propulser des ondes sonores contre ses adversaires, Sisyphus est un cafard mutant (ou un scarabée mutant, c'est au choix) très résistant et, enfin, April, la belle reporter, ressemble comme deux gouttes d'eau à Blaze dans Street of Rage. Avec les huit niveaux de difficulté, même les plus doués trouveront un challenge intéressant à relever dans Turtles Tournament Fighters.



# TEENAGE MUTAN



# AVIS oui!



WIEKLEN

premier jeu a tirer réellement parti de ces sympathiques personnages, S'il s'inspire for-

Ouaip! Eh bien, franchement, j'adore ce jeu. C'est,

jeux de combat du même style, il se révèle suffisamment original et varié pour renouveler le genre. Certes, il n'est pas très beau, mais reste tout à fait correct, et le fun est au rendez-vous. Le mode 1 joueur se révèle assez limité, mais à deux, le jeu est franchement génial. N'est-ce pas, Marc? Je l'ai battu 8918 parties à 2!...



# ARRÊT SUR IMAGE





Encore sonné par la dernière attaque de Leonardo, Ray ne peut éviter la vague d'énergie. Kowabungal







Raphaelo est un adversaire redoutable. Sa technique spéciale de la toupie mongole est merveilleusement efficace contre le clone de Donatello.

Sous une tenue légère, April cache une ceinture noire de karaté vingtième dan. Et c'est Raphaelo qui déguste. Ça lui apprendra à reluquer les jambes de la demoiselle.

A la fin d'un combat, une fonction Magnétoscope vous permet de revoir à l'aide du joypad les dix dernières secondes de baston. C'est l'occasion rêvée de découvrir quelques détails croustillants qu'il est impossible de discerner dans le feu de l'action.

Observez bien cette attaque: lors de l'explosion de sa bombe à retardement, Casey profite de la confusion pour flanquer un coup de pied en plein dans les gencives de Raphaelo.

Non, vous ne rêvez pas! Casey est prêt à toutes les bassesses pour anéantir l'adversaire. Ici, on le voit en train de mettre un coup de crosse douteux à la belle April. Les images parlent d'elles-mêmes.



Michaelangelo vient de créer une tornade d'énergie pour venir à bout du clone de Sisyphus. Face à un tel adversaire, évitez le corps-à-corps.

# **AVIS**

# oui!

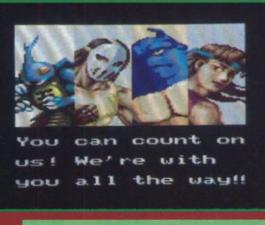
Non mais, vous le croyez, ça? Quel escroc ce Wieklen. Qui croit-il berner en prétendant m'avoir battu à un jeu de combat? Encore un de ses délires épileptiques... Ne vous inquiétez pas, c'est fréquent chez les nains atteints de vidéomania. Quoique je partage tout à fait son enthousiasme: Turtles Tournament Fighters est un jeu de combat défoulant à souhait. Les Tortues Ninia sont ici réellement à l'honneur, Konami ayant su

trouver un style graphique et des animations de grande qualité. Malgré une panoplie de coups peu étendue, la variété des coups spéciaux et la souplesse du contrôle permettent de développer des techniques de combat intéressantes. Ce n'est pas du niveau de SF II mais, sur Megadrive, Turtles Tournament Fighters s'inscrit malgré tout parmi les meilleurs jeux de combat du moment.

# SÉLECTIONNEZ LES COMBATTANTS



A partir de cet écran, non seulement vous choisissez votre personnage parmi les huit proposés, mais en plus, vous réglez à votre convenance la vitesse du jeu et la force des coups.



Sisyphus, Casey, Ray et April sont prêts à venir en aide aux Tortues Ninja pour sauver leur mentor Splinter de la dimension X.

# MEGADRIVE REVIEW



**EDITEUR: KONAMI** DISTRIBUTEUR: SEGA **DISPONIBILITE: OUI** PRIX: D

**JEU DE COMBAT** 1-2 JOUEURS CONTROLE: BON **DIFFICULTE: MOYENNE NIVEAU DE DIFFICULTE: 8** CONTINUE: INFINI

# PRESENTATION

L'introduction est composée d'images fixes qui détaillent le scénario. Simple mais suffisant.

# GRAPHISMES

L'utilisation judicieuse des teintes compense le nombre limité des couleurs.

## ANIMATION

80%

L'animation est rapide, mais les mouvements pas assez décomposés.

# MUSIQUE

Des mélodies sans grande originalité sur console.

# BRUITAGES

A grand renfort de voix digitalisées, les bruitages apportent une ambiance explosive.

# **DUREE DE VIE**

Malgré un mode Tournoi très ardu, il faut être deux pour apprécier Turtles Tournament Fighters à sa juste valeur. Seul, on se lasse vite...

# JOUABILITE

Un joystick est préférable, même si les joypads de la Megadrive suffisent.

Sans surpasser Street Fighter II, ce jeu de baston est bien réalisé et très amusant. Une valeur sûre.

# SUPER NINTENDO REVIEW

Déjà, dans l'Antiquité, on connaissait le rugby: les Grecs l'appelaient "phaininda". Sous l'Empire romain, il portait le joli nom de "harpestum", et au Moyen-Age, c'était la "soule". Ce n'est qu'en novembre 1823 que les Anglais lui donnèrent le nom de rugby...

A cette époque, William Webb Ellis (on l'appelait aussi "Williaw la Colle", car Webb en anglais signifie "toile d'araignée") était étudiant au collège de Rubgy. Alors qu'il disputait une partie de football, il commit une grave infraction aux règles en touchant le ballon de la main. Résultat de cette opération: nom du collège + faute de main = nouveau sport, Merci, William Superalu! C'est donc depuis 1823 que nos arrière-grandsparents attendaient de voir une simulation de rugby sur la Super Nintendo de leurs arrière-petits-enfants. Ils sont aujourd'hui comblés, car Blanco International Rugby utilise comme il le faut les capacités de la Super Nintendo, à savoir: le mode 7 (cf. Super Mario Kart, C+ 14, 95%; Exhaust Heat, C+ 8, 80%...). Grâce à cette particularité de la console, on a droit à une vue plongeante du terrain et à un travelling continu du porteur de balle. Le ieu est très similaire à celui proposé dans Super formation Soccer (C+ 22, 50%), bien qu'il s'agisse ici de rugby! Du côté des options, il y a de quoi être satisfait, puisque l'on peut choisir l'équipe de nos rêves (France, All Blacks, Angleterre, Ecosse, Etats-Unis...), la force du vent (quatre valeurs différentes), l'état du terrain (boueux, sec, gras...), le match amical ou la compétition (quatre poules). Touches, mêlées, drop, passes latérales, pénalités, transformations, essais et commentaires "live" de l'arbitre (chez Imagineer, on ne fait pas les choses à moitié), choix de la technique d'attaque (combinaisons en tout genre) sont aussi au menu. "Alors, les petits gars, prêts? Tous en chœur: on plonge dans la gadoue, et avec le sourire, SVP!"

# **AVIS**

oui, mais...



NIIICO

Quand on m'a dit: "Niiico, t'as un jeu de rugby sur ton bureau", je me suis dit: "Ta prière a été entendue." Enfin, j'allais pouvoir me défoncer sur un bon jeu de rugby et, qui plus est, sur une Super Nintendo! Le tableau des options est correct car tout à fait complet. Celui qui n'y trouve pas son bonheur n'est pas encore né: on peut choisir son équipe, son type de terrain, la force du vent, la durée du match... Une fois un match lancé, on peut élaborer sa

propre technique d'attaque, qui va de la plus classique à la plus complexe (des joueurs de foot américain ne s'y retrouveraient pas!). Mais alors, vous allez me dire que c'est un super top-hit, ce jeu? Laissezmoi tout simplement vous répondre par un "non" catégorique. Blanco International Rugby est une bonne simulation de rugby, mais la relative lenteur du déplacement des joueurs sur le terrain donne l'impression de faire du surplace, de piétiner. Le jeu y perd beaucoup en intérêt. Nous, ce que l'on veut, c'est de la rapidité d'action, sacrebleu!

# INTERNATIONAL RUGBY

# DISSECTION D'UN ESSAI

L'une des plus belles phases du rugby, que ce soit dans la réalité ou sur console, c'est certainement l'essai. C'est en effet l'aboutissement de tout un mouvement d'ensemble. Quel plaisir que d'aplatir le ballon ovale dans le but adverse.



Le numéro 5 des All Black s'empare du ballon près de la ligne des 22 mètres. Il fixe le numéro 5 de l'équipe d'Angleterre et fait un crochet sur la droite.



Le même numéro 5 vient maintenant fixer le numéro 11 anglais, mais cette fois-ci c'est d'un crochet sur la gauche qu'il se débarrasse de son adversaire.



Le 5 poursuit sa lancée sans se soucier du joueur 12 anglais, bien trop loin de lui pour l'inquiéter. L'essai ne peut plus être raté!



Finalement, après un dernier regroupement de la défense anglaise, c'est l'essai! Blang! 20 à 0 pour l'équipe des All Black. Quelle piquette, mes amis!

# LES PRINCIPALES PHASES DE JEU

Le rugby possède énormément de phases de jeu différentes. De plus, les règles ne sont pas évidentes à saisir. Voici donc pour vous éclairer quelques mouvements de jeu essentiels pour bien comprendre le rugby.



Le coup de pied de dégagement, contrairement au foot américain, n'a pas pour but de dégager la balle le plus loin possible. Il faut doser le coup pour qu'elle se dirige vers la ligne de touche.



La mêlée a généralement lieu quand un joueur possédant la balle a été plaqué. Il y a alors un regroupement des deux équipes, et c'est à celle qui poussera le plus fort que reviendra la balle.



La touche, justement. C'est une phase essentielle du jeu, car de la récupération de la balle dépend la suite de l'action: défense ou attaque. A vous d'intercepter la balle au bon moment.



La pénalité et le coup de pied de transformation sont identiques dans leur réalisation: il faut envoyer la balle entre les deux poteaux verticaux et au-dessus de la barre horizontale.



Encore un exemple de mêlée. Cette fois-ci, c'est une mêlée ouverte. Cela signifie qu'elle a eu lieu spontanément au cours d'une phase de jeu et non pas après le coup de sifflet de l'arbitre. Allez, les gars, on pousse à fond!



**AVIS** 

oui, mais...



Blanco International Rugby est la première simulation de rugby sur Super Nintendo, et il faut le souligner (c'est vrai, avec le Mondial 94 de football, il n'y en a que pour les footeux). Le jeu respecte parfaitement les règles du rugby: pas de passes en avant possibles, mêlées, chandelles, alignement des joueurs en touche. Plusieurs techniques et tactiques d'attaque sont proposées. La vue est exactement la même que dans Super Soccer, à 45° plongeante, et en mode 7. Les multiples options permettent de varier l'état du terrain, la force du vent... On peut jouer seul contre l'ordinateur ou à deux (et, c'est bien connu, à deux, c'est toujours... mieux!). Le jeu serait parfait s'il était un peu plus rapide, mais l'important, comme disait le baron Pierre de Coubertin, "ce n'est pas de gagner, mais de participer". C'est donc avec un réel plaisir que je m'en vais de ce pas éclater Niiico!

# SUPER NINTENDO REVIEW



EDITEUR: IMAGINEER
DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES
DISPONIBILITE: OUI
PRIX: E

SIMULATION DE RUGBY 1-2 JOUEURS CONTROLE: MOYEN DIFFICULTE: MOYENNE NIVEAU DE DIFFICULTE: – CONTINUE: –

# **PRESENTATION**

77%

Un écran-titre marrant et des démos de jeu.

# GRAPHISMES

78%

Un grand réalisme dans les sprites et les mouvements des joueurs.

# ANIMATION

82%

Pas de ralentissement à noter. Des combinaisons de mouvements très fluides.

## MUSIQUE

75%

Celle que l'on peut entendre pendant l'écrantitre est vraiment de bonne facture, mais c'est aussi la seule. C'est un peu dommage.

## BRUITAGES

779

Le public qui hurle sa joie ou son désespoir, l'arbitre qui annonce les actions, bravo!

# **DUREE DE VIE**

**79**%

Un mode Championnat et des matches amicaux font que l'on s'amuse assez longtemps.

# JOUABILITE

78%

Des adversaires pas toujours faciles à fixer, et des passes trop aléatoires.

# INTERET

83%

O.K.! c'est le premier jeu de rugby sur Super Nintendo, mais le déplacement des joueurs est un peu trop lent. Ça manque de pêche, c'est sûr!

# MEGA CD II REVIEW

Jous êtes un homme des profondeurs, vous l'avez toujours été, et le nouveau travail que vient de vous proposer la Jockey Tubes Sewer Comp. est une aubaine. Il vous suffira de nettoyer... les égouts! Nettoyer les égouts? A première vue, tout pousse à croire que le balai et le seau s'imposent. Eh bien, non! ces ustensiles vous seront inutiles pour cette quête: le Hole Hawg et deux pilotes feront bien mieux l'affaire. Pour vous faire une idée du type d'engin qu'est le Hole Hawg, imaginez le cockpit du vaisseau de Luke Skywalker sans les ailes. Pour parfaire cette vision, affublez ce cockpit de fusils à protons et de leurres à hydrogène et vous serez paré. Ah! un détail encore: le vaisseau vole à une allure démoniague, et votre périple dans les tubes des égouts sera vertigineux. Vous êtes donc le pilote de cette machine, et votre contrat impose que vous nettoiyez les égouts de toute la vermine qu'ils abritent (ratigators, chauves-souris, scorpions, zerks et moles!). Pour vous aider dans cette tâche, Ghost sera votre équipier. Cet homme a beaucoup d'expérience et ses conseils sont précieux. Catfish ("l'ouvreur des voies"!), lui, a un rôle bien plus important encore: c'est lui qui va vous donner les directions à prendre dans les égouts. Sa technique est simple: il vous communiquera grâce à une croix directionnelle les trois prochains virages à prendre, et vous les indiquera en utilisant le vocabulaire cher aux pilotes ("twelve", "three", "six", ce qui correspond respectivement à "haut", "droite" et "bas"... compris?). Si vous en loupez un seul, vous serez bon pour servir de pâtée aux rats. Mais, dans le cas contraire, votre progression sera fulgurante. Elle sera symbolisée grâce au nom que vous porterez... Explications: vous commencez l'aventure sous le nom de Dogmeat, et, après un court périple, sous celui de Ratbreath, puis sous celui d'Exterminator, etc. Si vous perdez alors que vous incarnez Ratbreath, vous reprenez au début du niveau où évolue ce dernier... Un système simple et efficace, qui vous empêche d'éteindre la console! Courage, Rookie!

AVIS oui!



S'il vous faut choisir entre les différents softs disponibles sur MCD, prenez celui-ci. Suis-je clair? Non? Bon, je m'explique. Tout d'abord, précisons que, pour la première fois, nous avons la possibilité d'agir sur la Full Motion Video en choisissant ses directions. C'est limité, d'accord, mais ces premiers pas procurent des sensations étonnantes. Pour continuer, signalons que le scénario sert admirablement l'ambiance du jeu. Vous évoluez dans

un univers clos où le moindre faux pas est impardonnable, où la hiérarchie fait de nouveau des siennes et où vos collègues disparaissent les uns après les autres. Il vous suffira de trois parties pour être complètement accro, et vous n'aurez qu'une envie: comprendre ce qui se cache derrière tout ça. Cette originalité, alliée à une qualité technique étonnante, voilà qui en comblera plus d'un...



Vous vous trouvez ici dans un tube qui vous permet de recharger votre énergie. Pour repérer ces endroits, écoutez bien les hurlements de votre copilote et pénétrez dans une des deux embouchures qui caractérisent ces passages.



De retour au garage. Ghost y prépare un nouveau fusil pour votre engin de mort. Conseil utile: au moment où vous serez dans cette phase et qu'il vous dira "One, two, three", il est indispensable de tirer, sous peine de revenir au début!



# **VOS COMPAGNONS DE GALÈRE!**

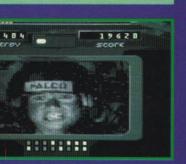
Les concepteurs de votre engin ont établi un système de communication très perfectionné. Il vous permettra de rentrer en contact avec quatre personnages: votre copilote, votre "dirigeur", un second coéquipier et votre boss. Seul problème de ce système: il permet uniquement de réceptionner les appels, et pas d'en envoyer!



Ghost est votre copilote. Il est du genre nerveux, mais ses conseils sont précieux. En cours de jeu, il vous indiquera les couloirs énergétiques et vos missions dans les tubes.



Voici Catfish. Sa rapidité et sa vivacité lui permettent de se faufiler dans les tubes très rapidement et de visualiser les monstres à venir. Ses indications sont vitales.



Falco est une de vos collègues. Elle est la seule à avoir vu ce qui ne devait pas être vu, et en paie à présent les conséquences. La retrouver sera une de vos premières missions.



Enfin, voici votre patron. Il semble qu'il trempe dans des affaires louches, mais vous ne pouvez encore rien prouver... La cinquième étape de votre périple vous en dira plus sur lui.



# SUIVEZ LE GUIDE

Pour vous diriger, vous devrez suivre trois directions imposées par votre éclaireur. Au début, pas de problèmes, mais, par la suite, il faudra mémoriser les trajets tout en détruisant un nombre d'ennemis incalculable... Vous allez alors comprendre ce que coordination de mouvements signifie...



La croix directionnelle vous indique en jaune trois trajets. Attachez-vous à les suivre scrupuleusement, mais pensez tout de même à détruire un maximum d'ennemis.





Une fois que vous aurez bien avancé dans le jeu, plus question d'utiliser Catfish. Il vous faudra suivre ce faucon tout en continuant à griller du rat! Dans le genre difficile, on a rarement vu mieux!





**AVIS** 

Mais quel jeu étrange! Sewer Shark m'a donné l'occasion de vivre une expérience des plus étonnantes. Ce jeu. simple dans son principe, bénéficie

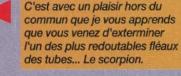
oui!

d'une réalisation excellente qui tire parti de toutes les possibilités du Mega CD, et d'un scénario angoissant à souhait. Visiter les égouts serait sans aucun doute devenu très rapidement lassant, n'étaient la difficulté croissante et les nombreuses scènes intermédiaires en vidéo. Ce jeu nous donne la réelle mesure des capacités du Mega CD. Et, je dois bien l'avouer, je suis plus que séduit, ce qui me fait réviser mes précédentes appréciations sur ce support. Sewer Shark est très dur. Il est aussi passionnant, et je le conseille instamment aux possesseurs de Mega CD comme le premier jeu digne de ce nom sur ce support.





Avant la création de votre brigade de choc, existaient de terribles robots qui nettoyaient automatiquement les égouts. Ils sont à présent livrés à euxmêmes, et représentent un danger pour tout chasseur... Le début de la fin est proche.







**EDITEUR: SONY** DISTRIBUTEUR: SEGA **DISPONIBILITE: OUI** PRIX: D

CONDUITE/ACTION 1 JOUEUR CONTROLE: MOYEN **DIFFICULTE: ÉLEVÉE NIVEAU DE DIFFICULTE: -**CONTINUE: INFINI

# PRESENTATION

Une introduction entièrement filmée où l'on vous présente votre coéquipier et votre nouveau travail... On se croirait au cinéma.

## GRAPHISMES

Les digitalisations sont mal travaillées, les contours peu précis et les couleurs baveuses.

## ANIMATION

Très peu de ralentissements, une impression de vitesse décoiffante. Ça swingue!

# MUSIQUE

Très bien adaptée, mais parfois d'une qualité moyenne... L'ambiance est chaude.

## BRUITAGES

Ça explose, crisse, hurle dans tous les sens et le rendu est excellent. Très bonnes voix digits.

# **DUREE DE VIE**

Le jeu est très prenant, et le scénario ficelé de manière à éviter les répétitions.

# JOUABILITE

Le système de direction est bien conçu, mais un court temps d'adaptation est nécessaire.

Un shoot-them-up vif, prenant, original, à l'action démoniaque que le MCD sert avec brio.

# REVIEW

C répitements de mitraillette, mégapôle en flammes, engins cybernétisés, guerre totale annoncée, Terminator de retour, Robocop sur les dents... Ca va faire mal, très mal!

Quelle douleur est plus insupportable que les cris de ieunes enfants en train de se faire massacrer par une poignée de robots sanguinaires? Aucune. Et même si Robocop est une machine, il n'en reste pas moins homme à 50%. Il se doit donc d'agir. Et c'est dans la ville de New York que commencera son périple. La ville est froide, les lumières pâles, et la population se terre dans les sous-sols de peur de se faire massacrer par l'ennemi. Le paroxysme de la tension est atteint. Robocop doit traverser la ville entière pour se rendre à l'OCP, et peut-être ensuite partir dans le futur à la rencontre de Skynet. Il doit parcourir en tout près de douze niveaux. Il sait qu'il va devoir rencontrer des mercenaires à la solde de Skynet, des tueurs spécialement entraînés pour la destruction et le chaos. Mais il sait aussi que ses propres acolytes d'hier (les robots mis au point par l'OCP) se sont à présent retournés contre lui. En bref, notre héros est seul face à l'ennemi! Et seules les armes que l'OCP a abandonnées dans sa déroute peuvent à présent lui porter un quelconque réconfort. Il en existe de six sortes. Au lance-roquettes téléquidé succèdent le tir laser infiltrant, impeccable pour trouer la coque d'acier des terminators déchaînés. Et quand il s'agira de détruire quelques humains, Robocop sait qu'ils éclateront dans des gerbes de sang... Mais telle est sa mission... et il est bien décidé à la mener à terme! Qu'importe les cadavres... les charognards s'en chargeront.

Comme le dit si bien Max: "Super, on peut se planquer derrière des balustrades!" Mais oui, Max, on peut se planquer! Et même que c'est vach'ment utile, mec, même quand on s'appelle Robocop et que l'on balade deux tonnes de ferraille sur son dos!



# AVIS

non!



SPY

Peut-être suis-je un peu dur en assenant ce "non" ferme et définitif, mais qu'à cela ne tienne, je le soutiendrai contre tous vos avis. Pourquoi? Tout simplement parce qu'il s'agit d'un jeu qui n'apporte absolument rien de neuf à la ludothèque de la MD. Vous tirez dans tous les sens, point à la ligne. Aucune place à la réflexion, seuls les réflexes sont ici sollicités. Et quand on voit que le jeu se termine en deux heures, on est en droit de se sentir un

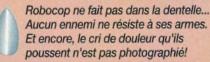
peu lésé. Certes, la réalisation est (moyennement) bonne. Le sprite est d'une taille appréciable, ses déplacements, quoiqu'un peu lents, sont fluides, et l'ambiance qui se dégage du tout est assez stressante. Mais cela ne suffit pas à garantir l'intérêt du jeu. Ce qui manque le plus ici, c'est le plaisir de jouer, surtout à long terme. En conclusion, vous n'êtes vraiment qu'un guerrier qui se doit d'exploser tout ce qui bouge... Quel est l'intérêt?

# ROBOCOP VS

# SANG DESSUS DESSOUS!

Une grosse frayeur s'est emparée de moi lorsque j'ai visionné une version censurée de Robocop Vs Terminator chez Sega. Dans le doute, je me suis précipité chez les dirigeants de Virgin, et il s'est avéré que la version que j'avais vue n'était autre qu'une préversion. Tout ça pour dire que votre jeu sera aussi sanglant que le nôtre, et ce n'est pas peu dire... Les personnages sont troués par les balles, les plus gros explosent en gerbes impressionnantes, et ceux qui se planquent derrière les fenêtres laissent une trace sanguinolente sur la vitre.







"Quand y'a du sang, c'est plus marrant!" dixit Niiico. Et il n'a pas tort, le bougre, car sans lui, le jeu perdrait beaucoup de son intérêt.





Vous voilà dans les locaux abritant l'ordinateur Skynet: il a pris le pouvoir et est à l'origine de tous vos soucis.

# ROBOCOP VS TERMINATOR CONTRE GUNSTAR HEROES

Gunstar Heroes (C+24, 92%) est LE jeu d'action sur MD. Impossible de ne pas le comparer à Robocop. L'action y est endiablée, le système de tir dans la lignée de celui de Robocop, mais les icônes y sont plus nombreuses. Toutefois, ce qui différencie les deux jeux, c'est la variété dont fait preuve Gunstar Heroes en nous proposant quelques jeux dans le jeu et un mode 2 joueurs en simultané inoubliable. Si votre cœur balance entre les deux titres, ruez-vous sur Gunstar Heroes, dont le principe de jeu "poum-poum, ban-ban" est, à mon avis, plus finement exploité.



# **BOSS ET BOBOS**

C'est simple... Si vous ne possédez pas une arme autre que le revolver de départ, vous n'avez pratiquement aucune chance de venir à bout du boss. Qu'on se le dise.



Les machines qui s'occupent généralement de la défense de l'OCP se sont retournées contre leur constructeur... Ami d'un jour, ennemi de toujours.



Impossible de déterminer à quoi correspond ce boss par rapport au film... Mais ce qu'il faut savoir, c'est qu'il n'est pas si difficile que ça à vaincre.

# AVIS

# oui, mais...



NIIICO

Dans la préversion que i'avais eue entre les mains (Consoles+ 25, preview p. 78), on prenait un malin plaisir à exploser ses ennemis. Et encore, le mot est faible, car ceux-ci agonisaient dans une gerbe de sang avec un cri d'horreur. On pouvait voir les vilains s'éparpiller en morceaux aux quatre coins du tableau.

Dans la version définitive de ce soft, rien n'a été changé, et c'est tant mieux pour nous. Les scènes sont toutes aussi gore (gnark! gnark!), et les fans du comte Dracula et de la série des "Vendredi 13" seront ravis. Il est même étonnant que les programmeurs n'aient pas poussé le vice un peu plus loin, jusqu'à faire gicler de l'huile quand on blaste des robots... ou encore de fournir avec la boîte un petit sachet d'hémoglobine, histoire de faire quelque macabre plaisanterie. Quoi qu'il en soit, Robocop Vs Terminator est un soft que je recommande exclusivement à tous ceux qui ont aimé le dégoulinant Mortal Kombat, le film "Street Trash" ou encore "Alice au pays des Merveilles".



Il est plus que vivement conseillé de récupérer des armes plus puissantes pour venir à bout des boss.



Si vous possédez le laser, un seul coup suffira pour détruire les terminators. Dans le cas contraire... Cliffhanger! Oups, pardon, je voulais dire: "Accrochez-vous!"

# MEGADRIVE



EDITEUR: VIRGIN DISTRIBUTEUR: SEGA **DISPONIBILITE: OUI** PRIX: D

ACTION 1 JOUEUR CONTROLE: BON DIFFICULTE: TOUT JOUEUR **NIVEAU DE DIFFICULTE: 3 CONTINUE: 3** 

# **PRESENTATION**

L'intro vous plonge dans l'ambiance. Pour chaque niveau, des directives sympathiques.

# **GRAPHISMES**

Ils sont précis mais, dans certains niveaux, l'ensemble est beaucoup trop sombre.

## ANIMATION

Les positions de sprites sont nombreuses, et le scrolling ne présente pas de défaut majeur.

## MUSIQUE

Très... "hard", dans tous les sens du terme. Et, à la longue, ça devient stressant.

## BRUITAGES

Très... "mécaniques", ils sont bien réalisés mais, là encore, on s'en lasse vite.

# **DUREE DE VIE**

On vient à bout des douze niveaux bien trop rapidement. Le challenge n'est pas à la hauteur.

# JOUABILITE

**76**%

Le contrôle du personnage est bon, mais son déplacement trop lent.

Un jeu très répétitif, où l'on passe son temps à tirer dans tous les sens. A conseiller aux passionnés, que dis je... aux fanatiques!

# SUPER NINTENDO REVIEW

ares sont les simulateurs de vol à avoir vu le jour sur une Super Nintendo. Heu... encore que l'appellation "simulateur de vol" pour Super Air Diver ne soit pas très juste. On pourrait plutôt parler de combat aérien, ou encore de shoot'em up de luxe à ailes, nom latin: Missilus Shootus Aerius...

Le principe de Super Air Diver repose essentiellement sur le démantèlement du matériel ennemi. Le tout en mode 7, s'il vous plaît! Pour ceux qui ne savent toujours pas ce qu'est le mode 7 (y en a-t-il encore?), je citerai à titre d'exemple de jeu utilisant cette technique F-Zero, F1 Pole Position, Super Mario Kart, Pilotwings... En bref, mode 7 égale zooms et rotations haut de gamme réalisables grâce à des chips qui assistent le processeur central. Vous voilà donc installé à la place d'un pilote de chasse, sous les ordres de l'étatmajor de l'armée de l'air. Quatre avions sont disponibles. Chacun possède ses propres caractéristiques: le F-14 D (pour Diesel?!), made in USA, peut supporter de lourdes charges et affiche une grande vitesse de pointe: le FS-X est un avion japonais équipé de missiles téléquidés; le Tornado, avion des forces de l'OTAN, bénéficie d'une grande vitesse de vol à basse altitude, n'est armé d'aucun canon mais supporte pas mal de missiles; enfin, l'A-10A, autre zinc américain, possède un puissant canon, mais son nombre de missiles est limité. Les missions à accomplir sont, elles, multiples. Il peut s'agir de la protection de l'espace aérien (il faut détruire les avions envahisseurs, une vingtaine en général, plus le boss de fin, un sacré coriace!), ou encore du bombardement d'objectifs au sol. Les décors varient selon les zones que vous survolez: une ville pour le premier niveau, un îlot pour le deuxième, une forêt pour le suivant, le désert (y auraitil un rapport avec une certaine opération Tempête du désert?) pour le quatrième niveau... Attachez votre ceinture, car à Mach 4, il est préférable d'être collé sur son siège plutôt que sur le pare-brise!

# **AVIS**

oui!



# NIIICO

Autant vous l'avouez illico presto: je me suis éclaté comme une bête avec Super Air Diver. Dès que j'ai pris les commandes de mon F-14 D, impossible de décoller de l'écran... Il a fallu les trois quarts de la rédaction de Consoles+ pour m'arracher le joypad des mains. Il faut dire que j'aime ce genre de jeu: vol à basse altitude à "donf" les manettes, vrilles, loopings: tout est réuni dans cette cartouche pour pouvoir s'éclater. Même si

les missions se ressemblent un peu (la première et la quatrième ne se différencient que par le décor et la difficulté), on se prend réellement au jeu. Hop! que j'te lance un leurre pour forcer le missile ennemi à le suivre et ainsi laisser mon zinc tranquille... Et blang! un missile Sparrow pour détruire les avions de mes adversaires... Super Air Diver est à conseiller à tous ceux qui sont avides de sensations fortes. "Please, fasten your seat belt and do not smoke. Thanks."



# PREMIÈRE MISSION: LA PRISE EN MAIN

Pour vous aider à vous en sortir, voici en quelques clichés ce qu'il faut savoir pour terminer correctement la première mission (qui, entre nous soit dit, n'est pas si facile que ça pour les novices du manche).



En voilà un, là, juste devant vous, et locké en plus, c'est-à-dire repéré par vos missiles télécommandés. Une simple pression sur le bouton A et hop! la bête est lancée. Adios l'intrus!



Vous n'êtes pas le seul à posséder des missiles autoguidés. Pour mener à bien votre mission sans égratignures, lancez un leurre (petit point blanc à droite), le missile adverse (à gauche de l'appareil) le suivra. Sont-y bêtes, ces missiles!

Le boss de fin est juste en dessous de vous. Attention, les missiles téléguidés sont inefficaces, préférez plutôt des missiles normaux, voire le gun, carrément!



Le commandant Jake Steel vous briefera avant chaque nouvelle mission: résumé de la situation, positionnement de l'objectif sur une carte. A vos ordres, mon commandant!



Les loopings... quelle merveille! En plus d'être jolis, ils sont fort utiles: imaginons qu'un avion ennemi vous colle le train, un looping et vous êtes derrière lui. Il ne vous reste plus qu'à le canarder.



# **AVIS**

# oui!





Le seul défaut que l'on pourrait trouver à cette cartouche, c'est que le jeu n'est pas varié du tout! Toujours la même séquence qui se répète: locker l'ennemi, lancer un missile, puis, dans la foulée. balancer un leurre pour ne pas être dessoudé à son tour! Répétitif? Oui. Mais lassant, non! Tout comme Nilico, je suis tombé sous le charme de Super Air Diver malgré le leitmotiv de l'action. La tension qui augmente au fur et à mesure que l'on se

lance dans des missions de plus en plus corsées, les ruses que l'on découvre à force de combattre (vrille, looping, timing au petit poil pour envoyer les leurres, etc.) et le fait que la difficulté globale du jeu soit assez élevée, voilà qui devrait ravir les amateurs de ce type de shoot-them-up. Côté réalisation technique, l'ensemble est largement suffisant: graphismes et bruitages corrects et animation vraiment convaincante. En conclusion, pas un Méga-Hit, mais un titre très attachant.

# **VOTRE OBJECTIF: BOMBARDEMENT DU MATÉRIEL AU SOL**

Dans cette deuxième mission, choisissez de préférence l'A-10A. La puissance de son canon et les quelques missiles qu'il a à son bord suffiront à détruire en quelques passages seulement les installations ennemies.





Voici le terrain de votre nouvelle campagne: une île du Pacifique. Petite merveille à elle toute seule de par sa beauté, ne restez pas trop longtemps à la contempler, car le fuel brûle vite...





Encore plus bas sur la cible. Remarquez l'indicateur, en haut et au centre de l'écran: il vous permet de connaître l'état de "santé" de la cible. A 0%, c'est dans la poche.





Un premier passage en rase-mottes sur l'objectif, histoire de repérer les lieux: la cible rouge est l'un des deux objectifs à détruire. Canardez-la sec, la réussite de votre mission en dépend.





Tant va la cruche à l'eau, qu'à la fin... elle se casse. Voilà ce qui arrive aux petits malins qui ne regardent pas leur altimètre ou qui jouent les kamikazes: ouh! le gros crash...



**EDITEUR: SUNSOFT DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES DISPONIBILITE: DECEMBRE** PRIX: D

COMBAT AÉRIEN 1 JOUEUR CONTROLE: BON DIFFICULTE: ASSEZ DIFFICILE **NIVEAU DE DIFFICULTE: -**CONTINUE: 3 À 5

# PRESENTATION

Un écran-titre digitalisé très beau, et un briefing du commandant avant chaque mission.

# GRAPHISMES

Rien de remarquable, hélas... Les avions sont un peu petits, et c'est dommage.

# ANIMATION

Une impression de vitesse effroyable! Ames sensibles, évitez les vrilles et les loopings!

# MUSIQUE

Omniprésentes, sans être casse-tête.

# BRUITAGES

Sans atteindre des sommets, on en est pleinement satisfait.

# DUREE DE VIE

Un soft qui, par sa difficulté croissante au fil des missions, vous retiendra assez longtemps pour amortir son achat.

# JOUABILITE

Super Air Diver est très bien conçu, et tous les boutons du joypad sont intelligemment utilisés.

Un bon jeu de combat aérien/action qui séduira les pilotes en herbe et les dingos de vitessomode 7. De quoi attraper une trichine!

# MEGADRIVE

Dans un monde ravagé par le Mal et la destruction vit un homme aux pouvoirs étonnants. Ce héros lutte pour conquérir l'immortalité. C'est en parcourant les quatre temples du Pouvoir qu'il acquerra peut-être la puissance suprême, et deviendra l'égal des dieux.

Vous voilà embarqué dans une bien noble quête. mais les dieux de cette cité légendaire vont vite vous faire comprendre la difficulté de la chose. Premier souci: les monstres. Ils déboulent de toute part en rampant, volant ou sautant. Ils vous lancent des boules d'énergie ou vous crachent à la figure des jets de bave immonde. Ils sont là pour vous mener la vie dure et, surtout, pour renforcer l'action de cette aventure. Ensuite, deuxième souci, vous devrez franchir des fossés hérissés de pieux acérés! Le seul moyen de passer ces obstacles sera de trouver le levier qui les abaisse. Simple en théorie, un peu plus coton en pratique! De quoi étoffer cette fois-ci l'aspect réflexion de l'aventure. Voilà pour le principe. Vous devrez ensuite récupérer les icônes qui correspondent à de nouvelles armes ou à des trésors, et vous serez paré... ou presque! Avant de vous lancer dans ce terrible combat, apprenez que chaque monde comporte ses pièges spécifiques. Il sera indispensable de les mémoriser. Ainsi, le premier temple regorge de trappes qu'il faudra désamorcer. La cité perdue n'est pas très vaste, mais de complexes énigmes devront y être résolues. Le labyrinthe est, comme son nom l'indique... labyrinthique. Et, pour finir, en guise de cerise sur le gâteau, vous goûterez aux surprises du monde souterrain, qui regroupe toutes les infâmies des premiers niveaux, avec un nombre d'ennemis encore plus conséquent.



# **AVIS**

# oui, mais...



Ce soft me laisse une impression étrange... J'avoue volontiers que la conversion sur console de ce jeu célèbre sur micro est réussie, mais il lui manque quand même quelque chose. Il faut dire que ce qui était à l'époque une référence en matière de jeu d'action (les concurrents étaient peu nombreux) devient aujourd'hui un peu passé de mode sur console, où les jeux de plates-formes sont légion. Toutefois, le principe action/réflexion développé ici est

pour le moins novateur. Sur le plan technique, les commentaires pourraient aller bon train (reportez-vous donc aux notes), mais c'est de la maniabilité dont il faut se méfier en premier lieu. Car même si elle a été améliorée par rapport à celle des versions Amiga ou PC, elle reste un obstacle gênant dans les premières parties. En conclusion, le jeu est bon, quoiqu'un peu difficile, et une jouabilité améliorée n'aurait fait de mal à personne.









# LA FRAPPE DU DIEU POIGNARD...

... et pas pochard. De nombreuses icônes sont disposées sur votre route. Certaines signalent des trésors, d'autres des armes. Pour ces dernières, vous devrez être assez malin pour combiner celles qui occasionnent le plus de dégâts avec celles qui ont la plus grande portée...



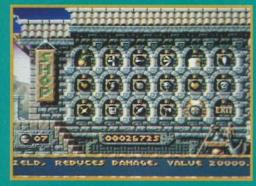
Voici le tir de base. Quelques couteaux sont lancés en tir groupé pour aller s'écraser sur la cible en droite ligne. Peu dévastateur, mais efficace.



Vous conviendrez que ce tir-là a tout de même un peu plus la "pêche" que le précédent! Les icônes, comme celle en haut à gauche, n'ont pas servi à rien...



Chaque fin de niveau est ponctuée par un ultime combat avec le féroce gardien du temple.
Vous voici aux prises avec le dragon d'or, qui se révèle finalement bien moins coriace que la légende ne le laissait accroire.



Vous pourrez de temps à autre trouver un marchand ambulant dont la boutique regorge d'objets en tout genre. Armes, sorts de magie, victuailles: vous y trouverez tout, si tant est que vous ayez les brouzoufs sonnants et trébuchants dans votre bourse.

# MONSTRES DE TOUT POIL...

... et de toute infâmie. On n'y échappe pas et, parfois, on en redemande (!). Voici quelques portraits choisis des charmantes bébêtes qui vous attendent...





# **CREUSEZ-VOUS UN PEU LA TETE...**

... et pas à la hache, SVP... Les leviers seront vos compagnons de route, et à aucun moment il ne faudra les oublier. Ils ouvrent des portes, des trappes ou font apparaître des monstres et des trésors. Il faudra parfois trouver les clefs pour les actionner... Toute exploration a



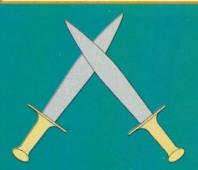
Les pieux à gauche entravent votre progression. Trouvez la bonne combinaison de leviers, et vous pourrez passer sans danger.



Autres tableaux, autres énigmes, Vous devrez ici récupérer toutes les parties manquantes de cette tenture pour ensuite vous emparer de la clef.



Vous venez de récupérer trois cristaux d'un étrange éclat. Ils feront bouger des cubes, qui porteront ensuite jusqu'à vous la clef de la salle des trésors.





Vous voilà en compagnie de votre familier (le faucon métallique, en haut à gauche du héros!), qui se fera un plaisir d'aller détruire ces chauvessouris gênantes.



# oui, mais...



Quelle responsabilité: être un dieu parmi les dieux! En tant qu'Hercule, me voilà en train d'arpenter les dédales d'un château, tel Thésée dans le Labyrinthe du Minotaure. Armé de couteaux affûtés pour l'occasion, je vais devoir combattre des monstres sortis tout droit de la mythologie grecque (ne comptez pas sur moi pour vous les citer, demandez plutôt à votre prof de français, il est au courant, lui...). Un pari passionnant? Eh bien,

pas tant que ça. Voyez-vous, le maniement de votre Hercule est par trop déplorable. Le temps de réponse du personnage par rapport à votre action sur la manette est long, beaucoup trop long. Le temps de se retourner ou de s'agenouiller pour éviter un monstre et hop! c'est trop tard, il est sur vous! Ce qui sauve ce soft, ce sont sûrement les couleurs foisonnantes et la qualité des décors. Un jeu recommandé uniquement à ceux qui aiment se prendre la tête à avancer à pas de mouche dans un monde de







# MEGADRIVE



**EDITEUR: ACCOLADE** DISTRIBUTEUR: SEGA **DISPONIBILITE: OUI** PRIX: D

ACTION/REFLEXION 1 JOUEUR CONTROLE: MAUVAIS DIFFICULTE: ÉLEVÉE **NIVEAU DE DIFFICULTE: -**CONTINUE: PASSWORDS

# PRESENTATION

Le personnage se prépare pour aller au combat. Puis, après l'écran-titre, plus rien!

# GRAPHISMES

Leurs couleurs sont trop ton sur ton, mais leur finesse et leur précision sont très appréciables.

# ANIMATION

Un scrolling sur deux niveaux assez fluide, mais l'animation du personnage est trop rapide.

## MUSIQUE

Six airs de techno pas vraiment adaptés, qui ne mettront pas longtemps à vous refroidir.

# BRUITAGES

Le personnage hurle à chaque saut, et cela devient vite désagréable. Le reste est correct.

## DUREE DE VIE

Le jeu est dur... très dur! Le système de mots de passe vous permet d'avancer régulièrement.

# JOUABILITE

56%

Le personnage répond avec retard, et les sauts sont mal adaptés à la distance.

Gods est un jeu de plates-formes intelligent et varié, mais qui s'avère toutefois trop difficile et, surtout, pas assez maniable.

# REVIEW

Un an, voilà maintenant plus d'un an qu'on attendait de voir débarquer cette affreuse famille sur notre chère et tendre Megadrive! Aujourd'hui, c'est chose faite... Alors, le jeu est-il à la hauteur de nos espérances les plus folles?

Identique à la version d'une certaine console concurrente (Super Nintendo, pour ne pas la citer, C+ 11, 89%), par le genre et le nombre des tableaux, celle-ci diffère pourtant par une difficulté nettement plus élevée et des graphismes un peu moins colorés. L'histoire, pour ceux qui ne seraient toujours pas au courant (y en a-t-il encore? On se le demande...),



est des plus simples: oncle Fester a perdu la mémoire et a été envoûté par Abigail Craven, une très vilaine fille qui ne pense qu'à s'emparer du trésor des Addams. De plus, cette garce a capturé et emprisonné les autres membres de la famille à l'intérieur même de leur immense manoir. Seul Gomez a réussi à échapper à l'emprise de cette sorcière. Il est donc l'unique personne à pouvoir sauver la partie en libérant son fils (Pugsley), sa fille (Wednesday), Granny, l'oncle Fester et sa femme (Morticia). Seulement voilà, l'immense manoir est truffé d'ennemis de toute sorte et votre tâche en sera d'autant plus difficile: tasses, fantômes, oiseaux, gardes en armure, boules de neige, pingouins, yétis, guillotine... pas facile à digérer, cette sacrée mélasso-compote de sales bestioles! Inutile de vous cacher la vérité: seuls les meilleurs d'entre vous seront capables de venir à bout de ce satané jeu... Alors, vous sentez-vous l'âme d'un Gomez ou, plutôt, l'âme d'un froussard? Comme disait Coluche: "Choisis ton camp, camarade!"





La salle des tortures: l'une ces les

des pièces les plus difficiles à franchir. Admirez les ombres et les couleurs... mais attention aux sirènes!

La cuisine
regorge
d'ustensiles en
tout genre. Méfiezvous de tout ce qui
bouge: sautez,
courez, baissezvous, rebondissez
sur la tête des
ennemis pour les
vaincre.



# AVIS

oui.



# NIIICO

Cette version d'Addams Family sur Megadrive est époustouflante. Déjà parce qu'elle est sur de nombreux points identique à la version Super Nintendo: les tableaux à traverser, les boss de fin de niveau et les salles secrètes (il y en a beaucoup)... tout cela, c'est kif-kif, et donc excellent. Seule différence vraiment notable, la difficulté du jeu: elle est plus poussée sur MD que sur SNIN, et est certainement due à une inertie trop importante du

personnage et à des monstres un peu trop "collants". En effet, il est parfois un peu dur de s'arrêter où l'on veut (surtout dans le niveau de Glace...) sans se prendre un monstre dans les dents. Quoi qu'il en soit, l'intérêt du jeu reste intact et Addams Family se révèle vraiment un très bon jeu de plates-formes. Passer à côté d'un tel trésor serait, à mon avis, une erreur Kolossale, Herr Mayer!

# SALLES SECRÈTES: SUIVEZ LE GUIDE!

Addams Family ne se contente pas de nous proposer un terrain de jeu immense. Il cache au plus profond de ses entrailles maintes salles secrètes. Dans ces dernières, dollars, cœurs et Extra-life en profusion vous tendent les bras! Alors, qu'attendez-vous?





La première de ces pièces se trouve à gauche de l'écran quand vous entrez dans le manoir.

Dirigez-vous sous l'escalier, appuyez

sur le haut de la manette et, ô miracle! le grincement des gonds d'une porte résonnera agréablement à vos oreilles...





Dans la galerie des portraits, quand vous apercevrez les tableaux de Pugsley et de Wednesday, faites apparaître un gros bloc (celui de

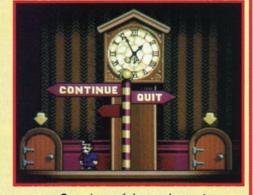
droite), grimpez dessus et effectuez un saut sur la gauche... Le tour est joué!





Une fois dans la nouvelle pièce, montez sur le palier le plus haut. Au centre de celui-ci, même opération que précédemment: manette vers le

haut et hop! une porte invisible s'ouvre. Une vingtaine de vies et autant de cœurs attendent sagement d'être ramassés...





Quand vous échouez dans votre mission, c'est cet écran qui apparaît. Au lieu de vous précipiter directement sur la porte qui affiche

"Continue", dirigez-vous encore plus à gauche... la cueillette des vies va continuer!

# MEGADRIVE





# **QUELQUES ASTUCES...**





Le boss de fin du niveau de Glace est un gros bonhomme de neige. Evitez ses boules (de neige!) et sautez-lui quatre fois sur la tête. Méfiez-vous de

lui, il n'est pas facile à vaincre. Pour ceux qui se plaignent de ne pas avoir assez de vies et de cœurs en début de partie, entrez le code suivant: "&1Z9L". Vous obtiendrez ainsi trois cœurs et vingt-huit vies. Ca vous convient?





Le passage par la serre vous en fera voir de toutes les couleurs: ce lieu privilégié des oiseaux, et en principe paradisiaque, est en fait

vraiment infernal. Un petit tip: quand vous pénétrez dans la serre, dirigez-vous sous la porte et appuyez vers le haut. Une porte s'ouvre. Entrez, cela vous évitera déjà de passer par la première salle.

# **AVIS**

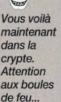
oui!



Aucun doute, cette version est à mon goût supérieure à la version SNIN. D'accord, on sent bien la différence de qualité des graphismes, mais la difficulté, ici corsée, apporte une durée de vie beaucoup plus importante (mes déductions m'étonneront toujours!). Pour le reste, je ne vois pas

grand-chose à redire... La réalisation est d'un bon niveau, les déplacements du personnage plus rapides, et l'intérêt souvent renouvelé grâce à la découverte permanente de nouvelles salles secrètes. L'aspect plates-formes est bien géré et. même si nous restons dans le domaine du très classique, on s'amuse beaucoup et on y revient sans problèmes. En conclusion, Addams Family est un soft accrocheur qui plaira aux amateurs mais se révélera un peu difficile pour les débutants.









Un petit tour chez Mimile, le bonhomme de neige. Non seulement vous glissez sur le sol gelé, mais en plus vous devrez éviter de vous faire toucher par des pingouins, des boules de neige, des yétis à poil dur...



**EDITEUR: ACCLAIM** DISTRIBUTEUR: ACCLAIM **DISPONIBILITE: JANVIER 94** PRIX: D

PLATES-FORMES 1 JOUEUR **CONTROLE: ASSEZ BON** DIFFICULTE: ÉLEVÉE **NIVEAU DE DIFFICULTE: -CONTINUE: PASSWORDS** 

# PRESENTATION

Pas grand-chose à se mettre sous la dent...

# GRAPHISMES

90%

Des couleurs parfaitement choisies dans des dégradés extraordinaires: admirez la crypte...

# ANIMATION

90%

Rien à lui reprocher, c'est un comble, non? Même les boss de fin de niveau, qui sont de gros sprites, ne cliquotent pas!

# MUSIQUE

Thème principal du film et musique d'ambiance, que demande le peuple, sacrebleu?

## BRUITAGES

Certains sont bien réalisés, d'autres beaucoup moins. L'ensemble est correct, sans plus.

# DUREE DE VIE

Le jeu est très difficile et très long. Mais, grâce aux Passwords, on ne s'en lassera pas de sitôt.

# JOUABILITE

Le personnage répond à vos moindres exigences et, croyez-moi, c'est fort utile pour ce jeu.

L'immensité des tableaux et le nombre de salles secrètes font d'Addams Family une valeur sûre.

# SUPER NINTENDO REVIEW

es jeux de rôles que nous connaissions sur console n'avaient, jusqu'à ce jour, guère de rapport avec ceux disponibles sur micro-ordinateur. Eh bien, cela vient de changer. Might & Magic II va vous permettre de découvrir les joies du jeu de rôles "sérieux"!

La série des Might & Magic en est actuellement à son cinquième épisode sur PC. Alors, pourquoi avoir directement adapté le deuxième volet de cette saga sur console? On n'a toujours pas la réponse. Vous dirigez une équipe de six aventuriers (guerriers, mages, prêtres, voleurs, etc.), auxquels vous pouvez adjoindre deux mercenaires (payants!). Ces héros disposent de caractéristiques (force, dextérité, etc.) et de compétences (natation, "pick lock", éclaireur en forêt, etc.) qui évoluent au cours de l'aventure. Tiens, justement, parlons un peu de l'aventure. Vous devez visiter successivement huit villes, abritant chacune des myriades de monstres, de donjons et de trésors, ainsi qu'un immense pays composé de forêts, montagnes, lacs, rivières, marais... La représentation en 3D "case par case" (du type Dungeon Master) est riche en couleurs. Les graphismes sont directement adaptés de la version PC - comme tout le jeu d'ailleurs -, et l'on peut regretter que les capacités de la Super Nintendo ne soient jamais utilisées. Les thèmes musicaux qui accompagnent vos pérégrinations sont très bons, bien qu'un peu répétitifs. La gestion au joystick n'est, finalement, pas si désagréable, même si elle nécessite une phase d'adaptation. Dernière minute: comme vous avez pu le constater (si! si! on sait bien que vous n'avez pas les yeux dans la poche, et il y aurait toujours eu un petit malin pour aller cafter auprès de Wieklen: "Eh! oh! T'as vu, tous les textes sont en anglais sur les photos. Y nous prennent pour des cakes, à Consoles+, y nous ont rien dit..." Allez, on vous connaît, et à C+, on vous en donnera toujours... +), donc [ouf! NDLR], la version testée dans ces pages étaient 100% rosbeef. Mais, depuis, tous les textes ont été traduits. Bel effort... Merci qui? Merci Elite!

# **AVIS**

oui, mais...



**WIEKLEN** 

La grande qualité de MM II, c'est de représenter un cas unique. C'est, à ma connaissance, le premier jeu de rôles de ce genre à voir le jour sur console. Bien sûr, il faut bien le dire, il ne s'agit que de la conversion d'un vieux jeu sur PC, dont les textes ont été ici intégralement traduits en français (bravo!). On peut aussi regretter que cette conversion soit si fidèle, et que, par exemple, les programmeurs n'aient pas profité des zooms ou des rotations possibles

sur la SNIN. Mais ne vous y trompez pas: MM II reste un jeu plaisant, immense, et d'une durée de vie incroyable. Si vous ne connaissez pas les Bard's Tale, Wizardry et autres Might & Magic disponibles sur micro, ce nouvel univers sera sans aucun doute intéressant à découvrir. Pour les autres, laissez tomber. Intéressez-vous plutôt à Shining Force.



# LES COMBATS

Au moment des combats, chacun des adversaires frappe tour à tour. De ce fait, le programme est seul à décider de celui qui portera la première offensive.



Les monstres sont très variés, et vous attaquent généralement en groupes hétéroclites. Ils ne sont, hélas! pas tous visibles à l'écran. Seul le "stremon" de début de liste vous fait face ici.





Voilà, vous avez vaincu [mais je n'ai que 19 tabourets! NDMax]! Mais vos personnages sont dans un bien triste état, et il va falloir dès que possible leur offrir un repos réparateur.

Le seul moyen de progresser, c'est de remporter des combats. Vos personnages y gagneront en expérience, et les victoires vous rapporteront or et objets divers, si possible magiques. La seule difficulté consiste à crocheter le coffre, qui peut être piégé.



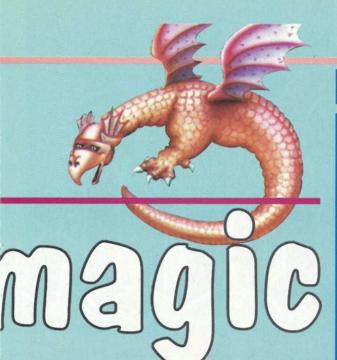
Admirez la complexité et la richesse de la création des personnages. Huit métiers, cinq races et trois caractères permettent de définir des héros bien typés.



# **MAGASINS**



A chaque niveau, vous acquérez le pouvoir de lancer de nouveaux sorts. Malheureusement, ces derniers ne sont pas fournis d'office, et vous devez les acheter à la guilde des magiciens. Dans chaque ville, des sorts différents vous seront proposés...





Au tout début du jeu, ce fantôme vous expliquera - bien rapidement - le pourquoi du comment. A d'autres moments, des personnages "spėciaux" interviendront ainsi pour vous mettre sur le bon chemin ou vous donner des informations importantes.

# **EN TOUT GENRE**

Vous n'êtes pas seul dans ces grandes étendues glacées (heu... c'était juste une tentative poétique). Divers marchands vous proposeront dans chaque ville leurs services. Vous visiterez l'armurerie, la taverne, le temple, etc.



L'armurier vous permettra certes de vous équiper, mais aussi de revendre le matériel qui ne vous sert pas ou plus, et ainsi de vous constituer un petit pécule, bien utile par exemple pour pouvoir acheter des sorts.

### **AVIS** oui, mais...



MM II est certainement l'un des jeux de rôles les plus complexes qu'il m'ait été donné de voir sur console. Premier point: si vous n'êtes pas du genre patient... oubliez-le. Mais si ce ieu

reste complexe, il n'en est pas moins intéressant. Transition facile pour le second point: ce jeu est l'adaptation en tout point identique de la version sur PC, et tous les connaisseurs vous diront que, dans le genre riche et touffu, cette quête tire son épingle du lot. Pour le troisième point, je me devais de signaler que la gestion des personnages aurait pu être améliorée. Elle demande un temps d'adaptation trop important. Quatrième et dernier point: ce jeu n'est pas du genre "zeldiesque": il s'adresse plutôt à un public averti, conscient de la difficulté inhérente à son type. Réfléchissez bien avant d'investir.



Diverses missions vous seront proposées au cours de l'aventure. Retrouvez le gobelet d'or de ce mage, il vous aiguillera ensuite sur une autre quête.



Cette bestiole, fort sympathique, me rappelle étrangement une rencontre que j'ai faite dans Jurassic Park... Heureusement, elle est nettement moins résistante que les "vrais" dinos!

# SUPER NINTENDO



EDITEUR: ELITE DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES **DISPONIBILITE: OUI** PRIX: E

**JEU DE ROLES** 1 JOUEUR CONTROLE: CORRECT **DIFFICULTE: MOYENNE NIVEAU DE DIFFICULTE: 1 CONTINUE: SAUVEGARDE** 

# PRESENTATION

76%

Après une belle image d'introduction, on passe directement à la création des personnages.

# GRAPHISMES

Ils sont corrects, mais ne tirent pas vraiment parti des possibilités de la console.

# ANIMATION

Un peu d'originalité dans la présentation des monstres n'aurait pas fait de mal.

## MUSIQUE

86%

Des thèmes qui collent parfaitement à l'action. Ils manquent peut-être un petit peu de variété...

## BRUITAGES

68%

Vous avez envie d'autre chose que des classiques "argh" et "clang"? Cherchez ailleurs!

# DUREE DE VIE

Eh bien, disons six ou huit mois pour terminer ce jeu. Si vous êtes passionné, bien sûr!

## JOUABILITE

Initialement prévues pour le clavier, certaines commandes au joypad prennent du temps.

Un principe de jeu rare sur console. Un jeu de rôles prenant et très, très grand... Impossible de ne pas craquer si on aime le genre.

# MEGA CD REVIEW

Souvenez-vous: à l'instar de la jurassicomania, Hook avait fait un tabac au top des entrées cinématographiques. Malgré quelques petits défauts, ce succès était bien mérité. Spielberg avait, une fois de plus, réussi à nous faire rêver, et Robin Williams était sa bemante manique.

Grâce à Sony, Hook nous arrive donc sur Mega CD français. L'introduction, dont la qualité est très inégale, expose le problème auquel le gentil Peter se trouve confronté. Le jeu débute alors que vous êtes en compagnie des orphelins, vos anciens amis. Le chef de ce petit groupe (celui à la coupe de cheveux genre punk-Woodstock) n'apprécie pas vraiment que vous lui siffliez sa place, et vous défie publiquement (oh! le malotru!). Au premier niveau, donc, votre but sera d'aller combattre cet énergumène et de lui chiper son superbe sabre en or. Les niveaux suivants vous mettront aux prises avec divers individus plutôt louches. comme le monstre-clown-boxeur-herbivore, au deuxième niveau. Il est important de préciser que le sabre de Peter lui confère un pouvoir magique, que vous pourrez utiliser un nombre de fois limité par niveau. Mais ce n'est pas tout: Mister Pan peut aussi voler, courir, sauter, nager. Bref, c'est un athlète parfait. Quant aux bonus, vous en trouverez plus qu'il n'en faut, et vous pourrez facilement vous refaire une beauté en récupérant des champignons invisibles. Comme disait ma grand-mère, "les champignons, c'est bon pour la santé"...



# **AVIS**

# oui, mais...



# PETER

Si j'ai choisi ce pseudo voici quelques mois, ce n'est pas pour des prunes. Peter Pan et moi sommes tous les deux aussi géniaux, et je peux vous assurer que la vie d'un héros n'est pas toujours facile (oui, merci, mes chevilles vont bien!). Et je peux vous certifier également que la version MCD de Hook ne manque pas de piment. Les graphismes sont étonnamment hauts en couleur et l'animation, bien qu'un peu lente lorsque

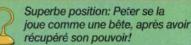
Peter marche normalement, reste de très bonne facture. Ici, pas d'effets spéciaux, pas de zooms vertigineux ni de rotations nauséeuses! Seule compte la magie de l'action, merveilleusement renforcée par la bande-son originale du film (orchestre et qualité CD, oui madame!). Cependant, je me dois de vous prévenir, cher lecteur: Hook n'est pas à mettre entre toutes les mains. Les vrais accros de la baston et du jeu speedé n'y trouveront pas leur compte. En effet, à part un petit problème de maniabilité qui survient lors de la première partie, le jeu est assez facile et les niveaux ne sont pas très longs. En conclusion, je dirai que Hook conviendra parfaitement aux petits et jeunes joueurs qui désirent retrouver la gentillesse du superbe film de Spielberg.



# ASSIS, COUCHÉ, OU LES JAMBES EN L'AIR!

Bon, d'accord, de nos jours, beaucoup de jeux vidéo proposent de multiples positions pour le héros. Et Peter en possède une panoplie remarquable, dont les commandes ont été simplifiées. Sur simple pression continue du boutton A, Peter se met à courir comme un cabri, il peut voler pendant un certain temps (vous pouvez d'ailleurs économiser le temps qui vous est imparti et le gérer sur tout le niveau que vous traversez) et il a même la possibilité d'aller dire bonjour aux p'tits poissons. Mais là où Peter excelle, c'est dans le domaine de la multifonction. Il peut en même temps voler, courir et donner des coups de sabre. Ce qui se révélera très pratique, par exemple pour dénicher les adversaires qui se cachent subtilement dans les arbres.







Bras croisés: n'hésitez pas à crever le ballon de l'ennemi, car lui ne se gênera pas pour vous tirer dessus.



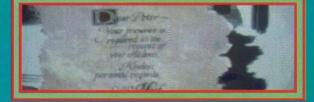
D'un côté, les archers vous balancent une volée de flèches; de l'autre, les hérissons métalliques (?) vous foncent dessus... Aurez-vous assez de nerfs?



# **L'INTRODUCTION**

L'intro vous offrira quelques scènes digitalisées animées qui feront baver ceux qui ne possèdent pas de MCD.



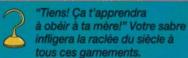


# **HOOK SUR MEGADRIVE**

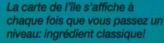
Nous avons eu la chance de recevoir la version cartouche de Hook en même temps que la version CD. En vérité, je vous le dis, cette version cartouche est presque identique à la version CD. Elle profite des mêmes graphismes, des mêmes couleurs, de la même rapidité d'animation, etc. Deux petits détails font pourtant la différence: la bande-son qui, sur cartouche, se résume à des petits bips, et les quelques scènes digitalisées animées supplémentaires dont dispose la version CD. Bref, si vous avez un MCD, n'achetez la version CD que si elle se trouve au même prix que la cartouche.











# AVIS

# oui, mais...



Le moins que l'on puisse dire, c'est que les jeux de platesformes sur MCD ne sont pas légion. D'accord, on va avoir droit à Sonic CD, et Wolfchild et Batman Returns sont déià sortis. mais ils ne brillent pas par leur intérêt (les deux derniers, bien sur!). Hook, lui, m'a énormément accroché. Les compositions musicales sont de très bonne qualité et elles rythment votre quête de manière étonnante. La partie de plates-formes est bien

pensée et le fait de pouvoir voler confère une toute nouvelle dimension au jeu. Toutefois, ne nous emballons pas trop vite. On aurait pu attendre beaucoup mieux de la part de ce support puisque, graphiquement, la version sur SNIN excelle. De plus, la maniabilité est toujours aussi délicate, car chacun de vos sauts souffre d'un temps d'inertie important. Si vous êtes du genre pressé de jouer sur MCD, achetez! Vous passerez à mon avis un bon moment. Mais, dans le cas contraire, patientez pour acheter Sonic

# **ÉCONOMISEZ VOTRE TEMPS DE VOL**

Le temps de vol qui vous est offert est très limité. Il faut donc prendre la sage habitude de se serrer la ceinture en ce qui concerne sa consommation. Par exemple, dans le premier niveau, illustré ici, vous serez obligé à un moment de prendre la voie des airs pour atteindre une haute plate-forme. La subtilité consiste à courir le long du pont de bois et à sauter le plus loin

possible. Le fait de mettre en marche la fonction Voler uniquement au moment où Peter commence à redescendre permet d'économiser au maximum son pouvoir. De plus, au même endroit (revoir photo), un passage secret vous oblige à voler pour atteindre un bonus de trois vies supplémentaires. Le mieux est de contourner la première entrée et de se diriger vers la deuxième, plus en haut et vers la droite. Laissez-vous alors tomber dans le vide et mettez-vous à voler seulement lorsque Peter est à deux doigts de toucher les pics mortels. Tout un art!





**EDITEUR: SONY IMAGESOFT DISTRIBUTEUR: SEGA DISPONIBILITE: OUI** PRIX: N.C.

**PLATES-FORMES** 1 JOUEUR **CONTROLE: ASSEZ BON DIFFICULTE: MOYENNE NIVEAU DE DIFFICULTE: 1 CONTINUE: INFINI** 

# PRESENTATION

86%

Deux ou trois scènes extraordinaires à base de digitalisations du film, entrecoupées de dessins japonisants pratiquement fixes.

## GRAPHISMES

Du très bon travail, d'autant plus réjouissant pour la version Megadrive.

# ANIMATION

Rien d'extraordinaire, mais le tout se tient bien.

## MUSIQUE

Thèmes superbes, orchestration parfaite: l'ensemble reflète bien la magie du jeu.

# BRUITAGES

Un petit peu décevants... On a vu mieux dans le même genre, surtout pour un support CD.

## DUREE DE VIE

Les bons joueurs viendront assez vite à bout des 11 niveaux de cette aventure.

## JOUABILITE

Les premières parties seront difficiles. Avec un peu d'expérience, cela va vite mieux.

Hook est un soft très sympa et bien réalisé. Dommage que la version sur CD ne surpasse pas plus nettement celle sur MD.

# SUPER NINTENDO REVIEW

a cuisine française, c'est bien connu, est réputée comme la plus raffinée du monde. Nombreux sont les touristes qui viennent en France spécialement pour goûter les petits plats de nos grands chefs. Cocorico!

Le scénario de Pierre le Chef is... Out to Lunch, de Mindscape, se fonde sur cette réputation. Le nom du petit personnage que l'on dirige sonne très français, et son physique n'est pas sans rappeler celui qui représente la cuisine française dans le monde entier: Paul Bocuse. La toque vissée sur la tête, la veste blanche sans faux pli, notre héros va se lancer dans la plus folle des aventures (pour un chef cuistot). Son restaurant est plein à craquer et il n'y a plus une place de libre. Devant une telle foule, Pierre est obligé d'aller faire lui-même ses courses. Armé d'un filet à provisions pour attraper les légumes ou les fruits ambulants, et de sacs de farine pour assommer lesdits fruits, vous partez à la chasse. Au long des six mondes, composés de huit niveaux chacun (soit quarante-huit tableaux différents!), il faudra capturer un certain nombre de légumes puis les déposer dans une cage prévue à cet effet. Une fois le quota atteint, une porte s'ouvre quelque part. A vous de la trouver pour atteindre le niveau suivant. Attention, ne traînez pas en chemin car le temps joue contre vous. Allez, les p'tits gars, à la soupe!





Le Pérou. Qui n'a entendu parler de ses fabuleuses cités légendaires? Les graphismes sont vraiment superbes.

# **AVIS**

# oui, mais...



NIIICO

La première impression que m'a fait Pierre le Chef is... Out to Lunch a été très bonne. Je me suis dit: "Chouette, un jeu de plates-formes rigolo!" Moi qui ne suis plus tout jeune (mon anniversaire est à la fin du mois de janvier, alors je remercie d'avance les lecteurs qui m'enverront un pet... un GROS cadeau), je me suis souvenu d'un jeu qui s'appelait Burger Time, et Pierre le Chef y ressemble par son scénario: un chef cuistot doit faire sa popote

sans se faire toucher par ces mêmes légumes qui, peut-être, finiront dans sa casserole... Ainsi, de plate-forme en plate-forme, Pierre fait ses emplettes. Ce jeu aurait mérité une très bonne note si les programmeurs s'étaient intéressés au maniement du personnage. On a l'impression que celui-ci pèse une tonne tant il se déplace lourdement. De plus, la combinaison des touches n'est pas des plus pratiques. Le fun est quand même au rendez-vous et la musique du jeu n'est pas prête de vous sortir de la boîte crânienne.



# **BONUS, QUI VEUT MON BONUS?**

Chaque fin de monde est ponctuée de tableaux-bonus. Dans ces zones, il vous faudra récupérer le plus de billets verts possible, des Extra-Life, plein de jolis fruits et beaucoup d'autres objets que je vous laisse le soin de découvrir.





Ambiance helvétique avec cette banque aux coffres bien remplis. Sautez dessus à pieds joints et de ces portes sortiront des cadeaux en tout genre.



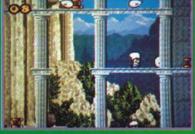
Le drugstore. Dans ce petit magasin, on trouve essentiellement des melons d'eau, plus communément appelés pastèques. Y'a bon, manger pastèques!





Un petit tour du côté de Las Vegas nous détendra un peu. Le tableaubonus n'est rien d'autre qu'un jack-pot. Selon les combinaisons qui s'affichent, vous gagnerez des points, du temps supplémentaire pour finir les tableaux ou encore quelques Extra-Life bien utiles.





La Grèce, pays de légende. Vous voici parmi les ruines, à la recherche de nourriture.



La Chine. Le héros va-t-il utiliser maintenant le ressort qu'il aperçoit sur sa gauche?



# SUPER NINTENDO



### LA VERSION GAME BOY

Pierre le Chef is... Out to Lunch est aussi disponible sur Game Boy. A part les couleurs (!), évidemment plus ternes, la cartouche est presque identique à la version Super Nintendo. Les tableaux sont sensiblement les mêmes et la bande-son est aussi bonne (une musique qui me trotte dans la tête depuis plus d'une semaine!). La maniabilité du personnage est à mon avis bien meilleure: Pierre répond plus rapidement aux exigences du joueur et se déplace plus vite. Cependant, la difficulté générale est bien trop élevée et

d'en risque décourager plus d'un... On est un pro ou on ne l'est pas!





### COMMENT PRÉPARER **UNE BONNE SOUPE...**

Après avoir trouvé le filet à provisions et, pourquoi pas, des sacs de farine (ils servent à assommer les légumes et les fruits afin que ceux-ci entrent plus facilement dans le panier), Pierre part faire ses courses.



Quand Pierre estime avoir assez de légumes pour faire une bonne soupe. il va les disposer dans une cage spéciale. Les légumes s'y tiendront tranquilles et n'essaieront pas d'en sortir.



Le quota de légumes atteint (il varie suivant le niveau et le monde dans lequel on se trouve), une porte jaune apparaît. Ouvrez-là, et ne vous éternisez pas dans ce tableau, que diable!

Pierre le Chef is... Out to Lunch est un petit jeu de plates-formes sympa. entêtante souhait (c'est le moins que I'on dire, tout le monde en sif-

flote l'air à la

Sa

rédac'). Malheureusement, la maniabilité du personnage laisse à désirer. Que le jeu devienne si difficile à cause d'un petit problème technique, c'est bête. Comme me l'a judicieusement fait remarquer Switch, ce jeu n'exploite vraiment pas les capacités de la Super Nintendo. Sinon, son principe est très bon, avec de bonnes idées, et les niveaux sont très longs. Bref, c'est un jeu "cool", mais pas un mégahit. Je ne le conseille qu'aux fous de jeux de plates-formes dans le style de Bubble Bobble.



©1993 MINDSCAPE

**EDITEUR: MINDSCAPE** DISTRIBUTEUR: EMS DISPONIBILITE: FIN DÉCEMBRE PRIX: E

**PLATES-FORMES** 2 JOUEURS **CONTROLE: ASSEZ BON** DIFFICULTE: ASSEZ ÉLEVÉE **NIVEAU DE DIFFICULTE: 2 CONTINUE: -**

### PRESENTATION

Un écran-titre plutôt triste, mais la démo des mondes à venir nous fait baver d'impatience.

### **GRAPHISMES**

Les graphismes sont très réussis, tant pour les sprites que pour les décors de fond.

### ANIMATION

Seul reproche: le personnage se déplace beaucoup trop lentement. Dommage.

### MUSIQUE

Une musique comme on aimerait en entendre plus souvent! Gentillette mais accrocheuse!

### BRUITAGES

Pas grand-chose à se mettre sous la dent.

### DUREE DE VIE

Huit niveaux par monde, vous n'êtes pas prêt d'arriver au bout du jeu, soyez-en sûr!

### **JOUABILITE**

Si seulement Pierre bougeait plus rapidement! Il peut courir, mais il faut laisser continuellement le doigt sur le bouton...

Le nombre de tableaux impressionnant et la bonne bouille de Pierre font que l'on accroche beaucoup à ce petit soft. Amusant.

# MEGADRIVE REVIEW

Lotus Turbo Challenge, du même éditeur, testé dans le n° 16 de Consoles. J'en entends déjà certains d'entre vous dire que, le premier volet de cette course de voitures ayant été très, très moyen, cette suite l'égale sans doute (heu... vous me suivez, là?).

LOTUSII

Lotus II a subi un véritable lifting. Voyez-vous même: outre les deux modes de course proposés (Contre-la-montre et Championnat), les programmeurs nous invitent à créer nos propres circuits! Génial, d'autant plus que chaque circuit créé possède son mot de passe (que l'on détermine soi-même). Les paramètres à votre disposition sont les suivants: réglage des courbes (plus ou moins accentuées), collines (plus ou moins fréquentes), pourcentage des pentes, longueur du circuit, difficulté des étapes, choix des obstacles (troncs d'arbre, rochers, flaques d'eau, sapins sur le bord de la route, bosquets, plaques de verglas, machine à laver, accordéon, boulons, belle-mère...), circuits en boucle ou en continu, choix de l'environnement (marécages, bord de mer, désert...) et, enfin, modification des conditions météo. On peut jouer seul ou à deux (et simultanément SVP), c'est comme on veut. Trois voitures vous tendent le volant: une Lotus Turbo Esprit SE (la plus puissante), une M200 et une Elan SE. Voilà... vous êtes prêt? Parfait. Maintenant que vous êtes confortablement installé et sanglé dans le siège de votre bolide favori, choisissez sur le lecteur CD de la radio une des quatre musiques à votre disposition, débrayez, passez la première vitesse, accélérez et à vous la liberté et les grands espaces!





La zone Turbo, qui n'apparaît que dans certains circuits, portera votre voiture à sa vitesse maximale. De quoi faire exploser les chronos!





Sur ce circuit futuriste, remarquez, aux deux extrémités de la piste, les deux plots métalliques. Un rayon laser en jaillira! Je vous souhaite de ne jamais vous trouver sur sa trajectoire...

### AVIS

oui!



### NIIICO

Je ne connaissais pas Lotus Turbo Challenge... C'est donc avec des idées claires et sans a priori que je me suis approché de ma Megadrive et que j'ai inséré la cartouche de Lotus II à l'endroit prévu à cet effet. Et là... ô joie, PAS de désespoir! Car, une fois tous les petits réglages d'usage terminés, j'ai pris un pied terrible, mais alors terrible, à jouer avec ce nouveau soft signé Electronic Arts. La maniabilité de la voiture est plus qu'exemplaire, elle est

parfaite! Notre bolide répond au doigt, à l'œil (aux doigts, devrais-je écrire) et à toutes nos exigences. L'impression de rapidité est époustouflante, surtout quand on roule sur les zones de Turbo... Ça décoiffe! La pluie, la neige, le brouillard sont tout aussi bien réalisés. Lotus II ressemble beaucoup à Out Run, et pas à la version Megadrive mais carrément à la version arcade! A posséder dans sa logithèque absolument.

### NEIGE, PLUIE, SOLEIL... RIEN N'ARRETE UNE LOTUS!

Comme dans tout bon jeu de course de voitures qui se respecte, les conditions météorologiques et leurs répercussions sur l'environnement jouent un rôle important. Du temps qu'il fera votre tenue de route dépendra.





Temps sec sur la moitié sud du pays aujourd'hui. Avec un tel soleil, la gomme des pneus adhère parfaitement au bitume.





Mode 2 joueurs. On applaudit bien fort le lecteur qui vient de nous dire que c'est l'hiver. Sur la neige, votre voiture jouera les Katarina Witt. Alors, prenez de larges virages.





Attention les dérapages. Sur cette route de terre, essayez de rester au maximum au centre de la piste, car les bas-côtés ne sont pas stabilisés.





Il ne manquait plus que la pluie... la voici! Même si elle se révèle un peu moins gênante que la neige, méfiez-vous en néanmoins: ça glisse au pays des Merveilles.

### **DES OPTIONS** À NE PLUS SAVOIR QU'EN FAIRE!

Outre le choix classique du type de voiture que l'on veut conduire, Lotus II propose de créer ses propres parcours. La variété des obstacles et du type de terrain est impressionnante. Jugez-en vous-même...





La Lotus Turbo Esprit SE, voiture de mes rêves, reste la plus rapide parmi les trois qui sont proposées. 4,7 secondes seulement pour atteindre les 100 km/h, Carl Lewis n'a qu'à bien se tenir.





Cette M200 d'une belle couleur verte est prête à l'emploi. Moins longue que la Lotus Turbo Esprit SE, sa tenue de route est légèrement meilleure, mais elle est, hélas! moins rapide.





Dernière voiture, l'Elan SE, Décapotable pour profiter au maximum du soleil (quand il y en a). Tenue de route exemplaire, mais vitesse de pointe insuffisante.



Première page d'options: les réglages généraux. Boîte de vitesses automatique ou manuelle, contrôle, type de course... toutes les conditions sont réunies pour jouir de la meilleure des courses dans le meilleur des mondes.

### **AVIS**

### oui, mais...



Oui, Lotus II est bien mieux réalisé que Turbo Out Run ou Lotus Turbo Challenge (C+ 16, 47%). Oui, l'éditeur de circuits apporte un plus certain à la longévité de la cartouche, et la pluralité des divers "obstacles" redonne du piment à l'action. Oui, les conditions météo sont bien rendues. Mais... cette cartouche compte quand même quelques défauts. Pauvreté des bruitages: le ronronnement du moteur est soporifique et la bande-son est globale-

ment plus faible que celle du premier épisode. Trop grande facilité de la course: dommage que les chocs de votre bolide contre les obstacles ou les autres concurrents aient si peu d'incidence sur l'issue de l'épreuve. Finalement, Lotus II n'est pas plus fun que Lotus I, surtout en mode 2 joueurs. Puisqu'il n'y a rien de mieux sur MD, on peut quand même craquer. Moi, je préfère pourtant attendre un jeu vraiment meilleur pour sortir mes pesetas!









Le deuxième tableau d'options apparaît quand vous choisissez de créer votre propre course. Je vous laisse

découvrir par vous-même les paramètres proposés (attention aux yeux!).

# MEGADRIVE



**EDITEUR: ELECTRONIC ARTS** DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I. DISPONIBILITE: FIN DÉCEMBRE PRIX: D

> **COURSE DE VOITURES** 2 JOUEURS **CONTROLE: TRES BON** DIFFICULTE: -**NIVEAU DE DIFFICULTE: -CONTINUE: PASSWORD**

### PRESENTATION

Une page-écran et une démo de quelques niveaux seul ou à deux joueurs. Sympathique.

### GRAPHISMES

De très belles couleurs, point fort du jeu.

### ANIMATION

Houla! une fluidité exemplaire. Le rendu de vitesse est impressionnant. Bravo.

### MUSIQUE

**78**%

Quatre morceaux au choix, est-ce suffisant?

### BRUITAGES

Pas extraordinaires. De plus, ils sont coupés quand on choisit une musique en début de course. Bug ou pas bug? Telle est la question!

### DUREE DE VIE

Un jeu qui reste dans l'ensemble très facile à terminer. C'est un peu dommage.

### **JOUABILITE**

La voiture répond au quart de tour. Un virage à gauche, un virage à droite, pas de problèmes, ça tient la route. Un délice!

Grâce à son éditeur de circuits et à ses deux courses différentes, Lotus II plaira à tous les amateurs de sports mécaniques.

# PSYGNOSIS ET **VOUS PROPOSENT**



### QUESTIONS PUGGSY

De quelle couleur est PUGGSY?

- a- Vert
- b- Jaune
- c- Orange

Que doit retrouver PUGGSY?

- a- Son pédalo
- b- Son vaisseau spatial
- c- Sa petite amie





# CNSOLES UN GRAND CONCOURS





### DE NOMBREUX LOTS VOUS ATTENDENT...

- \* 1ER PRIX: 1 CONSOLE DE JEU MEGA CD SEGA
- \* 2ème PRIX : 1 console de jeu Sega MEGADRIVE
- \* 3ème PRIX: 1 jeu MEGADRIVE
- \* du 4ème au 13ème prix : 1tee-shirt WIZ'N'LIZ ou PUGGSY
- \* du 14ème au 23ème prix : 1 lapin WIZ'N'LIZ
- \* du 24ème au 33ème prix : 1 personnage PUGGSY gonflable
- \* du 34ème au 50ème prix : 1 magnet WIZ'N'LIZ







### **BULLETIN REPONSE**

Nom: Prénom:

Réponse 1 a/ b/ c/ d/ Réponse 2 a/ b/ c/ d/

Réponse 3 a/ b/ c/ d/ Réponse 4 a/ b/ c/ d/

Bon à découper et à renvoyer avant le 1er janvier 1994 minuit (cachet de la poste falsant fol)

à CONSOLES+ - CONCOURS WIZ'N'LIZ & PUGGSY Service Promotion

9-13 rue du Colonel Pierre Avia 75754 PARIS Cédex 15

Règlement disponible auprès de la promotion CONSOLES+

# MASTER SYSTEM REVIEW

Jungle Book, Le Livre de la Jungle, est à l'origine un roman de Rudyard Kipling, célèbre romancier et poète anglais. C'est au cours de ses voyages autour du monde, et principalement en Inde, en Australie et en Asie, qu'il trouva l'inspiration divine et créera une œuvre que plus aucun enfant n'ignore.

Walt Disney a su adapter, avec tout le génie qu'on lui connaît, son livre au cinéma, à travers un dessin animé extraordinaire. D'ailleurs, Louis Armstrong en personne avait tenu à participer à la bande-son. Eh oui! la trompette sur la chanson "Cherchons le mini, minimum, le mini, mini, minimum...", c'est lui! Aujourd'hui, la mode est à l'adaptation de films et de dessins animés sur consoles. Après Aladdin (autre œuvre de Disney), voici qu'arrive enfin Le Livre de la Jungle sur notre chère et vieille console Master System. Et, croyez-moi, c'est plutôt une réussite. Le scénario est très simple: notre ami et héros. Moogli, doit traverser la terrible jungle afin de retrouver le maximum de bijoux et ainsi pouvoir passer aux tableaux suivants. Serpents venimeux, singes et moult bestioles infâmes qui hantent les forêts tropicales vous attendent de pied ferme. Heureusement, Moogli, malin comme un singe, saura utiliser les ressources de la nature pour se défendre: les régimes de bananes lui fourniront les projectiles nécessaires à sa défense. Tel Tarzan, Moogli est capable de s'accrocher et de grimper aux lianes... que ne ferait-on pas pour quelques bouts de caillou? Allez, c'est décidé, demain je commande à La Redoute une liane et des bananes pour épater ma copine!

Un autre moyen d'atteindre des plates-formes élevées est de rebondir sur cette planche retenue au sol à son autre



extrémité par un rocher. Comme sur un trampoline, vous serez propulsé dans les airs.

### AVIS

oui!

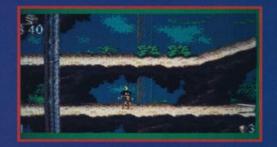


### NIIICO

Moi, des jeux comme Le Livre de la Jungle (Jungle Book in english), j'en mangerais douze à la douzaine à chaque repas, tellement l'éclate est totale. Les programmeurs nous ont montré (une fois de plus) qu'une 8 bits bien programmée est capable de sortir toutes ses tripes (comme on dit chez moi). Les animations de chaque personnage ont été étudiées avec le plus grand soin pour que, devant nos yeux éblouis, prenne vie le petit Moogli. La

musique n'a pas été laissée de côté, loin de là. Ah! le fameux thème du dessin animé... croyez-moi, vous n'êtes pas près de l'oublier. De plus, il rythme le jeu de façon surprenante. Je ne serai pas surpris de vous entendre fredonner en chœur le fameux refrain, tout en vous éclatant sur votre vieille bonne console. Vous m'excusez, les gars, moi, j'y retourne: à Moogli, je dis OU!! Et vous?

# Jungle Book



Quand Moogli reste quelques instants à ne rien faire, il s'empare d'une banane, la pose en équilibre sur sa tête et fait en sorte qu'elle ne tombe pas à terre. Amusant.

### AMI OU ENNEMI?

Les animaux que vous allez rencontrer dans la jungle peuvent soit vous rendre de menus services, soit vous voler dans les plumes. Il faudra apprendre à reconnaître les bons des méchants...



Δ

A droite, un singe pas content de vous voir envahir son territoire vous jette des noix de coco à la tête. A gauche, ce que vous devez récolter pour terminer les tableaux: les joyaux.



Si certains animaux sont hostiles, d'autres vous seront très utiles. Par exemple, ce serpent vous permettra d'atteindre des endroits élevés grâce à son célèbre coup: le serpo-ressort.



VIRGIN GAMES/SEGA
PRIX: C
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

### PRESENTATION

68%

Un écran-titre, c'est vraiment trop léger. Quel dommage qu'il n'y ait rien d'autre.

### **GRAPHISMES**

86%

Chaque personnage du dessin animé est reconnaissable. Les décors sont très beaux.

### ANIMATION

89%

Mais qu'est-ce qu'ils nous ont pondu, les programmeurs? Un miracle, tout simplement.

### MUSIQUE

89%

Si la musique ne vous reste pas dans la tête, c'est que vous avez joué au mauvais jeu ou sans le son!

### **BRUITAGES**

11%

Ils sont amusants, mais pas assez variés. C'est un peu dommage pour un jeu d'une telle qualité.

### **DUREE DE VIE**

89%

Le jeu est suffisamment difficile pour vous retenir de longs moments devant l'écran.

### **JOUABILITE**

270/

Après quelques secondes de jeu, on dirige facilement et parfaitement Moogli.

### INTERET

90%

Un jeu comme on en a rarement vu sur SMS, preuve que les 8 bits ne sont pas mortes.

# CITY GAMES

LE BEST DES PRICE - TOUTES LES NEWS DU JAPON ET DES USA EN AVANT PREMIERE !! TEL : (1) 43.35.32.10

POUR LES DISPONIBILITES. TELEPHONEZ- NOUS! NOUS RACHETONS VOS ANCIENS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURS PRIX

VENEZ DECOUVRIR LA 3DO ET LA JAGUAR EN EXCLUSIVITE EN MAGASIN. TOUTES LES DERNIERES NEWS A MOINS DE 549F POUR 3DO AA9F POUR LA JAGUAR

4 RUE CAMPAGNE PREMIERE 75014 PARIS - METRO: RASPAIL-VAVIN - PORT ROYAL OUVERT DE 10 H 30 A 13 H ET DE 14 H A

**ECHANGEZ VOS** JEUX A PARTIR DE 50 F!! DES CENTAINES DE JEUX EN STOCK SUR: SUPER FAMICOM SUPER NES SUPER NINTENDO NEC NEC CD **NEO GEO MEGADRIVE GAME BOY GAME GEAR** 

ieux dans la limites des stock disponibles - prix revisables sans preavis

### JEUX NEUFS

SUPER FAMICON	1
WORLD HEROES	589 <b>F</b>
LEGEND OF MANA 2	589F
FINAL FIGHT 2	199F
AIR DIVER	539F
MADARA 2	479F
SOLSTICE 2	589F
S. FIGHTER 2 TURBO	589F
R TYPE III	589F
HAMMERING HARRY	589F
HUMAN GP 2	589F
ALADDIN	549F
BATTLE MASTER FIGHT	589F
ROCKMAN X	589F
DESERT FIGHTER	589F
GOEMON FIGHT 2	589F
ART OF FIGHTING	589F
FATAL FURY 2	589F
DRAGON BALL Z 3	629F

SUPER NES	4771-5
COOLSPOT	499F
ZOMBIES	499F
SECRET OF MANA	529F
JURASSIC PARK	499F
STRAR WARS 2	529F
S. FIGHTER 2 TURBO	499F
EQUINOX	529F
TMNT FIGHTER	529F
FLASHBACK	529F
CLAY FIGHTER	529F
SENSIBLE SOCCER	529F
NEO GEO	
SAMOURAI SHODOWN	1540F
WORLD HEROES 2	1390F
FATAL FURY SPECIAL	1590F

FATAL FURY 2	599F	
MEGADRIVE		
LAND STALKER US	389F	
JUNGLE STRIKE	389F	
JURASSIC PARK	389F	
SHINNING FORCE	389F	
STREET FIGHT. 2'	529F	
MORTAL KOMBAT	449F	
ALLADIN	449F	
NHL PA HOCKEY 94	449F	
FIFA	449F	

NEC

STREET FIGHTER 2'

ARCADE CARD

PC KID 3

LORDS OF THUNDER CD449F

499F

429F

599F

### S

SUPER FAMICO	M
WORLD HEROES	399F
F1 POLE POSITION	349F
DRAGON BALL Z2	399F
ROCKETTEER	129F
STREET FIGHTER 2	149F
MAGICAL QUEST	199F
BATMAN RETURN	249F
EXHAUST HEAT 2	349F
OLIVE & TOM 3	299F
NBA ALL STAR	299F
MAGIC ADV.	249F
RUSHING BEAT 2	149F
JOE & MAC	249F
PARODIUS	349F
FORMATION SOC.	249F

SUPER NES/SI	W IN
STAR WING	299F
ALIEN 3	349F
MORTAL KOMBAT	399F
ZELDA 3	249F
SUPER SOCCER	249F
AXELAY	249F
NIGEL MANSEL	349F
FINAL FIGHT	199F
WING COMMAND.	199F
PRINCE OF PERSE	199F
ANOTHER WORLD	199F
NEO	

NEC	
VALIS 2 JACKIE CHAN	299F 199F
PC KID 2	249F
PC KID 3	299F
BOMBER MAN 93	349F
SHINOBI	199F
August 18 mars	

ART OF FIGHTING	3 949F
BURNING FIGHT	399F
EIGHTMAN	549F
ROBO ARMY	649F
LAST RESORT	999F
MAGICIAN LORD	399F
SENGOKU 2	1090F
FATAL FURY 2	1090F
WORLD HERO 2	1199F

**NEO GEO** 

SUPER SIDEKICK

MEGA CD	
SYLPHEED	449
SONIC CD	449F
DUNE	449F
LETHAL ENFORVER	449F

QTE | TITRES

SUPER SIDE K. 1090F

1	MEGADAIV	_
	ALIEN 3 TINY TOONS	179F 299F
	DEVILISH	199F
1	DJ BOY	129F
	G-LOC	149F
100	MARIO HOCKEY	199F
-	PREDATOR 2	179F
	2 CRUD DUDE	199F
	COOL SPOT	299F
	FATAL FURY	249F
	DJ BOY	149F
	STREET OF RAG	E129F
	FLASH BACK	249F
	T . FORCE 4	199F
1000	STAR FLIGHT	149F
	JAM & EARL	129F
	BATMAN	199F
	INDIANA JONES	149F
	DESERT STRIK	199F
	FANTASIA	149F

1390F

MEGADRIVE

ET ENCORE BEAUCOUP PLUS DE JEUX EN BOUTIQUE. N'HESITEZ PAS A TELEPHONER

**BON DE** COMMANDE: A RETOURNER AU:

4 RUE

### MATERIELS NEUFS OCCAZ

NEO GEO COMPLETE	2390F	SUPER NIN. SANS JEU	549F
JOYSTICK NEO GEO	449F	SUPER NES SANS JEU	799F
TRANSFORMATEUR 9V	129F	SUPER FAMICOM S. JEU	999F
JOYPAD PRO 2	99F	NEO GEO SANS JEU	1990F
JOYPAD KONAMI	399F	GAME BOY + 1 JEU	349F

+30 F DE FRAIS DI	E PORT TOTAL	CAMPAGNE PREMIERE 75014 PARIS
NOM:	CP:	REGLEMENT PAR:
PRENOM:	VILLE:	MANDAT LETTRE
ADRESSE:		CHEQUE

CONSOLES

### GAME BOY REVIEW

Taz-Mania est certainement l'un des personnages les plus loufoques de la Warner Bros. Je suis certain que ceux qui regardent "Ça Cartoon" tous les soirs le connaissent parfaitement: il s'agit d'une sorte de grosse boule de poils à l'estomac d'acier.

Pourquoi une "grosse" boule? Tout simplement parce queTaz mange, ou plutôt dévore tout ce qui se trouve sur son passage: morceaux de bois, lapins,

poulets, pierres, Paul, Jacques... Dans cette aventure sur Game Boy,
Taz doit retrouver les membres de sa famille qui ont été kidnappés. Ceuxci sont dispersés aux quatre coins du pays: la jungle, les caves de Condo,
les mines et, enfin, le désert. Bien évidemment, chaque niveau regorge de monstres en tout genre qui ne

cessent de vous mettre des bâtons dans les roues pour vous empêcher de mener à bien votre mission. Au fil des tableaux, vous rencontrerez donc les frères alligators Bull Gator et AxI (à ne pas confondre avec le chanteur

des Guns'n Roses), des scorpions, des toucans (oiseaux exotiques au grand bec rouge), des rats, des kangourous, des plantes cracheuses de venin et des ptérodactyles (décidément, "Jurassic Park" n'a pas fini de faire des petits). Divers objets sont à votre disposition pour que Taz ne tombe pas raide mort de faim: des œufs et des steaks l'aideront à tenir le coup. Mais faites attention à ne pas manger n'importe quoi, car si les pastilles sont comestibles (quand on en a ingurgité cent, on gagne une vie), les bâtons de dynamite, eux, ne le sont pas (ils vous explosent le ventre). Un demier conseil: vous avez interêt à terminer ce jeu le plus vite possible, car un Taz en colère, ça dépote!



La fin du stage est très proche. Taz en profite pour récupérer des points de vie en mangeant des cœurs bien frais. D'où la petite goutte qui lui coule du menton

### **GUEULE D'ENFER!**

Le tourbillon
est une
technique
idéale pour
tout faire
exploser sur
son passage,
les ennemis
comme des
parties de
falaises (dans
celles-ci, on
trouve
des

Une des aspects les plus marquants de Taz-Mania, c'est sans doute la tronche que les programmeurs ont donnée à Taz: il est comme à la TV, c'est-à-dire tout aussi "ouf" et speedé!



### AVIS

### oui, mais...

bonus).



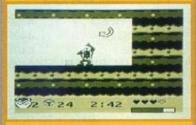
NIIICO

C'est avec une joie frisant l'hystérie que je me suis aperçu que Taz-Mania était un jeu de platesformes très intéressant. Les graphismes me rappellent incontestablement le dessin animé: il bouge, mange, tourne sur luimême, comme à la TV. Le jeu possède de très bonnes musiques (une fois n'est pas coutume, il faut bien le souligner). De plus, en début de partie, on a le loisir d'entendre l'horrible bestiole s'exprimer! Je vais

essayer de vous le faire: "Wârgalog galor wââârârâ!" (c'est un peu le même son qui sort de la bouche de Sam, quand nous sommes en période de bouclage et que je lui demande le nom de l'éditeur de cette cartouche pour la quatrième fois). Taz-Mania est donc un bon et beau jeu "janebirkinesque", c'est-àdire de plates-formes, dommage que la maniabilité du personnage ne soit pas des meilleures, le jeu y aurait gagné en intérêt...

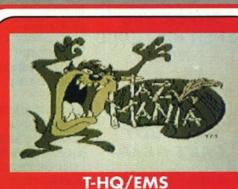


Attention à ce que vous mangez! La dynamite détruit ventre et énergie.



Un Taz-Mania en action. Mouargl, burp! S'cusez, c'est sorti tout seul.





T-HQ/EMS
PRIX: C
2 JOUEURS/PLATES-FORMES

### **PRESENTATION**

Une vue générale de chaque niveau en début de partie, c'est aussi utile que sympathique!

### **GRAPHISMES**

84%

Le héros est vraiment bien dessiné et les décors, dans un style simpliste, sont parfaits.

### ANIMATION

80%

Les mimiques de Taz sont aussi tordantes que dans le dessin animé. Bien joué!

### MUSIQUE

82%

Voilà le style de musique que l'on aimerait entendre plus souvent sur Game Boy.

### **BRUITAGES**

72%

A bien les écouter, on réalise que ce sont tous les mêmes, quel que soit le jeu...

### **DUREE DE VIE**

200/

Taz-Mania est un jeu qui tiendra en haleine petits et grands joueurs. Du tout bon.

### JOUABILITE

75%

Elle n'est pas extraordinaire et c'est bien dommage. Mais pas de quoi en faire un fromage.

### INTERET

81%

Un excellent jeu de plates-formes sur Game Boy qui respire la Warner à cent lieues!

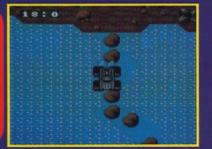


### GAME GEAR REVIEW

e suis sûr que, tout petit, vous aviez chez vous un circuit de petites voitures électriques. Vous étiez là, dans votre chambre, tranquille, à l'abri du bruit et de l'agitation de la salle à manger.

J'ai aussi la certitude que chacun de vous a rêvé, au moins une fois, d'être un de ces pilotes et de foncer plein gaz à travers la maison. Aujourd'hui, c'est chose faite. Merci Codemasters! Dans cette compétition très spéciale, vous voilà transformé en Lilliputien roi de la route. Ce n'est pas sur un circuit traditionnel que vous allez rouler, mais carrément sur la table de la cuisine (attention aux oranges et. surtout, à la confiture, qui ralentira considérablement votre voiture), sur le bureau de votre chambre (sacré fouillis là-dessus: billes, taches d'encre, gommes et règles gêneront votre trajectoire), dans le jardin (prenez garde aux arrosoirs)... De plus, les compétitions ne se courent pas uniquement à bord d'une voiture, mais aussi avec un bateau, dans un hélicoptère, dans un big-wheels (gros véhicule américain qui possède quatre énormes roues, d'où son nom). Mieux, on peut jouer à deux ou à quatre simultanément! A deux, vous utiliserez la même console. Un joueur se dirige avec le pad de direction, l'autre avec la touche Start et le bouton 1. Pour jouer à guatre, il suffit de relier deux Game Gear. Simple et efficace. Micromachines: macrogénial!

La course avec un big-wheels: vous atteindrez ce stage en finissant première aux trois premières courses. Trente secondes pour atteindre la ligne d'arrivée...



### AVIS oui!



### NIIICO

Une grosse claque, je me suis pris une grosse claque dans la tête en jouant à Micromachines. La rapidité exceptionnelle du scrolling multidirectionnel des tableaux est extraordinaire. Les courses sont plus ou moins rapides selon le type d'engin que vous conduisez: très rapides pour les formule 1, plus lentes pour les big-wheels, modérées pour les Warriors (engins futuristes qui ne craignent ni les coups ni les bosses). Chacun trouvera son propre rythme.

Un autre point fort, c'est la manière dont répondent les petits bolides à nos exigences: la jouabilité est parfaite. Que se soit l'accélération, le freinage, les virages à gauche ou à droite, la marche arrière, toutes ces actions sont effectuées au quart de tour. Le dernier atout majeur de ce jeu consiste à coup sûr en la possibilité de jouer à deux ou à quatre simultanément! On n'a pas fini de s'éclater. A mon avis, les longues soirées de Noël vont se passer au coin du feu et devant une Game Gear.

# MicroMachines





Voici le genre d'écran que l'on découvre entre chaque course. Le nom des participants et leur portrait, ainsi que le type d'engin que vous conduisez sont affichés.

Les buggys roulent à fond les manettes dans le sable et les dunes. Si jamais vous vous sentez perdu, le meilleur moyen de retrouver la piste est d'aller tout droit!



Roule Raoul! Et voici votre pilote chéri qui aborde le dernier tour de circuit. Plus que quelques secondes pour remonter de la quatrième place à la pole position!



Une partie à deux joueurs simultanément. Dès que l'un des joueurs atteint le haut de l'écran, il gagne une pastille. Le vainqueur sera celui qui aura affiché à l'écran toutes ses pastilles de la même couleur. Ici, le joueur aux pastilles bleues est en tête.



### **PRESENTATION**

78%

Un écran-titre nous montre les différents engins que l'on va piloter, ainsi qu'une photo des joueurs.

### GRAPHISMES

88%

Les lieux et les objets qui gravitent autour des courses sont très beaux et très bien réalisés.

### ANIMATION

91%

Une fluidité et une rapidité de scrolling à faire pâlir les plus difficiles d'entre vous.

### MUSIQUE

1270

Le seul point faible du jeu: elle n'est présente qu'entre les courses, et n'est pas formidable.

### BRUITAGES

78%

Les vrombissements des moteurs nous rappellent que l'on ne conduit pas des poussettes de bébé.

### DUPEE DE VIE

88%

De nombreux et beaux tableaux. De plus, des Bonus Stage sont à découvrir au fil des courses.

### JOUABILITE

90%

Les engins se manient à la perfection: marche arrière, freinage, accélération, tout est O.K.!

### INTERET

91%

Grâce à la possibilité de jouer à deux ou à quatre, on redécouvrira toujours Micromachines. Génial!

# Image manquante

### PCE CD-ROM REVIEW

oi, Mythos, empereur des forces démoniaques, exterminateur de rois, ai enfin réussi à enlever Myriam la belle des mains de son père, le roi d'Oddésia."

"Personne ne pourra se mettre en travers de mon chemin. Même ces huit personnages que l'on appelle héros ne sauront me vaincre. Du magicien au guerrier. du nain au clerc, leurs pouvoirs sont si peu convaincants que je n'en ferai qu'une bouchée. De plus, les donjons de mon territoire sont infestés de nids de mes effroyables compères. Et ces nids ne sont qu'un avant-goût de l'horreur qui les attend... Car, à la sortie de chacun de ces donjons se cache un de mes plus vaillants acolytes, que les maniaques appellent boss. Hé! Hé! Les boss... mes meilleurs compagnons! En parlant de compagnons, il semblerait que les héros dépêchés pour me pourfendre puissent être aidés par d'autres personnages. Ceux-ci ne se joindront pas vraiment à eux, mais ils pourront remplacer l'un des personnages déjà présents. Ce qui m'inquiète, c'est qu'ils sont généralement très puissants. Toutes les armées que j'ai envoyées pour les exterminer n'en ont trouvé trace. En y réfléchissant bien, j'ai comme l'impression que j'ai du souci à me faire, car cinq joueurs vont pouvoir me défier simultanément, et, à cinq, ils risquent de me causer bien des dégâts!"

# Dungeon II Explored



Voici la princesse Myriam. Elle se joindra à vous une fois que vous aurez entré le mot de passe correspondant. Intéressant, mais pas pratique du tout puisqu'il faut relancer le jeu pour que cela fonctionnel



Pour arriver jusqu'à cette sorcière, facile à battre, la route est semée d'embûches...

### L'EXPLORATION DES DONJONS

Comme le titre du jeu l'indique, vous êtes un explorateur de donjons! Mais leur exploration n'est pas aussi simple que le laissent croire les premières parties. Au début, les nids à détruire se trouvent sur de grands espaces, ce qui vous laisse toute latitude pour vous

placer. Mais, par la suite, les nids sont de plus en plus nombreux, répartis dans des espaces de plus en plus réduits... La tâche sera longue et difficile.

### AVIS

non!



SPY

Le CD de la PC Engine m'avait habitué à beaucoup mieux. D'accord, l'introduction est fantastique et le jeu à cinq ou à quatre très... convivial. Mais le reste ne m'a pas vraiment convaincu. Côté technique, les graphismes sont d'une pauvreté déconcertante, les couleurs trop ternes et certains morceaux de musique sortent tout droit de "La croisière s'amuse" (ce n'est pas un bon point!). En ce qui concerne le principe de

jeu, les programmeurs ne se sont pas non plus trop foulés, et nous ont resservi une version de Gauntlet même pas améliorée. Affligeant! Vous devez détruire des nids d'où sortent des bestioles huileuses et... basta! On était en droit d'attendre une partie aventure peaufinée, mais il n'en est rien. Bref, si vous avez cinq amis prêts à investir et à passer de longs moments en votre compagnie, le jeu peut se révéler intéressant. Dans le cas contraire, sachez vous abstenir!



Le nid de monstres est symbolisé par la tache rouge clignotante... Difficile de le louper.



N'hésitez pas à utiliser la magie blanche (les potions) et noire (les crânes) pour venir à bout des monstres.





HUDSON SOFT/GUILLEMOT I.
PRIX: D
5 JOUEURS/ACTION

### **PRESENTATION**

94%

Images "nipponesques" et voix digits, le tout étonnant: du grand art.

### GRAPHISMES

71%

Très ternes et peu précis, ils ne sont d'un bon niveau que lors de l'introduction.

### ANIMATION

69%

Le défilement de l'écran est fluide, mais l'animation des personnages ne fait pas d'éclats.

### MUSIQUE

14%

De qualité CD, mais les thèmes ne sont pas toujours du meilleur goût.

### **BRUITAGES**

56%

Très décevants, car, même s'ils sont bien adaptés à l'action, ils restent de très mauvaise qualité.

### **DUREE DE VIE**

83%

La quête est assez longue et le fait de pouvoir jouer à plusieurs relance l'intérêt du jeu.

### JOUABILITE

75%

Certains déplacements (en diagonale) sont difficiles à manier au début, mais on s'y fait.

### INTERET

**75%** 

... et 3% de plus par joueur supplémentaire. Un Gauntlet que le support CD ne sert pas au mieux.

### LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS IMPORT

PAYEZ VOS JEUX **NEUFS** MOINS CHERS

CHEZ HARD DISCOUNT SHOP.

PLUS DE 10.000 JEUX EN STOCK PRÊTS À ÊTRE EXPÉDIÉS CHEZ VOUS.



### **SUPER-NINTENDO** Française

- TOP 10		Astérix	345 F	Pop'n Twinbee	445
- 10r IU	-	Batman Return's	395 F	Populous	295
Streetfighter 2 Turbo	445 F	Battle. in Battlemania	395 F	Spiderman vs X Men	345
Mortal Kombat	495 F	Blanco Rugby	395 F	Starwing	245
Alien 3	345 F	Bomberman	345 F	Super Kick Off	295
Dragon Ball Z Action	395 F	Desert Strike	395 F	Super Mario 4	395
Mario All Stars	345 F	Fighting Spirit	395 F	Super Mario Kart	385
Eric Cantona Football	395 F	Final Fight 2	445 F	Super Star Wars	415
Sim City	345 F	Int. Tennis Tour	395 F	Tiny Toon	395
Cool Spot	395 F	Legend of Zelda	375 F	Turtles Ninja 4	395
Tecmo NBA Basketbal	1445 F	Mario Paint	385 F	World Heroes	445
Jurassic Park	395 F	NHLPA Hockey 93	395 F	WWF Royal Rumble	495 1

INCROYABLE! L'AD 29 à 45 F pour l'achat d'1 jeu et GRATUIT pour l'achat de 2 jeux

### **SUPER-NINTENDO** *Import*

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur AD 29

_
395 F
395 F
495 F
395 F
495 F

Best of Best Karaté	345 F	Rocky Rodent	345 F
Final Fight 2	445 F	Sonic Blastman	295 F
Goof Troop	295 F	Super Ghouls'n Ghosts	245 F
GP 1	395 F	Super Widget	295 F
Lost Viking	395 F	Tom and Jerry	295 F
Mario is Missing	395 F	WWF Wrestlermania	345 F
Nigel Mansell	395 F	Yoshi's Cookie	345 F
Power Monger	395 F	Zombies Ate	345 F

ADAPTATEUR AD 29	79 F	CONTROL PAD DYNA 1	95 F
ADAPTATEUR AD 29 TURBO	99 F	CABLE D'EXTENSION MANETTE	39 F
ACTION REPLAY PRO	395 F		

### **GAMEBOY**

- IOP 10	) —
Jurassic Park	195 F
Legend of Zelda	245 F
Mortal Kombat	225 F
Astérix	225 F
Super Marioland	175 F
Super Marioland 2	225 F
Mystic Quest	225 F
Pinball Dreams	225 F
Final Fantasy 3	295 F
Tiny Toon	225 F

Battletoads 2	195 F	Prince of Persia	225 F
Blues Brothers	225 F	Speedy Gonzales	225 F
Empire Strike Back	225 F	Spiderman 3	225 F
F15 Strike Eagle	225 F	Star Trek Next Gener	.225 F
Ferrari Grand Prix	225 F	Starwars	195 F
Goal	195 F	Super Kick Off	125 F
Kirby's Dream Land	195 F	Titus the Fox	195 F
Lemmings	195 F	Tom and Jerry	195 F
Looney Tunes	225 F	Top Rank Tennis	145 F
Mickey Dang. Chase	225 F	Turtles Ninja 2	225 F
NBA Challenge N2	195 F	WWF King of Ring	195 F
Populous	225 F	Yoshi's Cookie	145 F

### **MEGADRIVE** Française

**Indy Last Crusade** 

Megalomania

**Sunset Riders** 

Populous 2

Ranger X

Powermonger

Aladdin	395 F
Street Fighter 2	395 F
Mortal Kombat	395 F
Formula One	345 F
Jurassic Park	345 F
Ultima Soccer	345 F
Davis Cup Tennis	395 F
Jungle Strike	345 F
Rocket Knight	345 F
Wimbledon Tennis	345 F

Amazing Tennis	395 F
André Agassi	345 F
Another World	345 F
Astérix	345 F
Battle Toads	245 F
Bulls vs Blazer	345 F
Chuck Rock 2	345 F
Cool Spot	345 F
Desert Strike	345 F
Ecco le Dauphin	345 F
European Club Soco	er 295 F

### LES PRIX CANONS H.D.S.

145 F

145 F

Lemmings Mickey et Donald

Spiderman vs Xmen

WWF Royal Rumble 395 F

345 F

295 F

195 F

Batman to Joker Leaderboard	195 F 195 F	Street of Rage 2 Strider 2	195 F 195 F
Fantastic Dizzy	345 F	Road Rash 2	345 F
Fatal Fury	345 F	Rolling Thunder 3	395 F
Flashback	345 F	Senna Grand Prix	345 F
General Chaos	395 F	Shining Force	395 F
Global Gladiator	295 F	Shinobi 3	345 F
Haunting	395 F	Side Pocket	345 F
Landstalker (Megakey	/)495 F	Sonic 2	345 F
LHX Attack Choppe	r345 F	Splatter House 3	395 F
Micro Machines	345 F	Summer Challenge	345 F
Mig Fulcrum	345 F	Super Kick Off	295 F
Mohamed Ali Box.	345 F	Tiny Toon	345 F
NHLPA Hockey 94	1 395 F	Turtle Ninja	295 F

245 F

295 F

X Men

Zombies Ate...

MEGA KEY	99 F	CONTROL PAD PRO 2	95 F
ACTION REPLAY PRO	395 F		

### **MEGA CD Français**

SECTION SECTIO		NAME AND ADDRESS OF THE OWNER, WHEN PERSON OF THE OWNER, WHEN THE THE OW		Committee of the Commit	-
After Burner	345 F	INXS	345 F	Robo Aleste	345 F
Batman Returns	345 F	Jaguar XJ 220	345 F	Sherlock Holmes	345 F
Final Fight	345 F	Prince of Persia	345 F	Wolfchild	345 F -

### **MEGA CD Import**

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur CDX PRO

ADAPTATEUR CDX PRO 295 F

Chuck Rock	345 F	Lethal Enfoncers	445 F	Silpheed	345 F
Ecco le Dauphin	345 F	Night Trap	445 F	Spiderman Kingpin	345 F
Hook	345 F	Sewer Shark	345 F	Wonderdog	395 F

HARD DISCOUNT SHOP **BP 49 - 06560 VALBONNE** 

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER: 93 95 80 40 (Depuis Paris - 16 93 95 80 40)

OUVERT DE 9h à 19h DU LUNDI AU SAMEDI

	REGLEMENT:			
NOM	☐ Chèque Bancaire			
PRENOM	□ ССР			
ADRESSE	☐ Je préfère payer au facteur (+35F)			
	☐ Carte-bleue :			
VILLE	Date d'expiration/			
CODE POSTAL TEL	Signature :		- 4	
		Les jeux sont	Port-Emballage	+20
		avmádiás nau salissima		

### **GAME GEAR**

### REVIEW

Domark récidive avec une nouvelle course de voitures, cette fois pour la portable de Sega. On retrouve deux modes de jeux: un mode Arcade et un mode Grand Prix, tous deux en 4, 8 ou 12 tours. Ces deux modes, assez différents, sont complémentaires.

Le mode Arcade offre 2 niveaux de difficulté. Vous allez concourir sur 8 circuits réputés du monde entier:
Japon, Australie et différents pays d'Europe, chacun étant doté de ses propres caractéristiques. Le but est de parvenir à boucler les circuits à une place toujours meilleure. Le mode Grand Prix ne dispose que d'un seul niveau de difficulté. En revanche, il permet de paramétrer la voiture: boîte automatique ou manuelle, inclinaison des ailerons de stabilisation, gomme des pneus dure ou plus molle, moteur puissant ou à couple élevé. Les dégâts matériels vous obligeront à faire un tour à votre stand pour réparer. Votre temps aux qualifications conditionnera votre position sur la grille de départ. Le résultat de chaque épreuve comptera pour le championnat, pour votre écurie comme pour vous, à titre individuel.



Dans un mode comme dans l'autre, vous pourrez choisir les circuits sur lesquels vous allez devoir vous battre.

### DES CREUX, DES BOSSES ET DES DOS-D'ANE

Les circuits sont assez réalistes. Du même coup, le pilote doit sans cesse se méfier de la configuration du parcours: les virages peuvent entraîner des dérapages, les dos-d'âne vous cachent la visibilité...



Avec un peu d'habitude, vous pourrez profiter des virages pour "gratter" vos adversaires. Sinon, attendez la ligne droite.



Certains circuits
offrent quelques
creux et bosses
impressionnants. Mais
qu'est-ce qui nous attend
après ce dos d'âne?



Les voitures gérées par le programme ne souffrent pas du moindre problème de dérapage, Voilà qui ressemble à de la triche!

### **AVIS**

### oui!



SPIRIT

J'ai tout d'abord été déçu par cette cartouche. Je m'attendais à retrouver la perfection de la version Megadrive (C+ 23, 95%), à laquelle la Game Gear ne peut pas prétendre. D'autre part, j'ai été surpris des dérapages incessants de la voiture dans les virages. La pratique aidant, mon opinion s'est améliorée. F1 World Championship exploite très correctement les capacités de la console, avec un scrolling fluide et une bonne

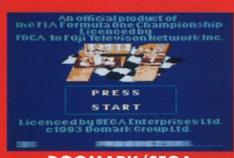
impression de vitesse. Il faut vraiment négocier ses virages, en relâchant l'accélérateur à temps, voire même en freinant pour les virages les plus serrés. Je ferai tout de même deux reproches: d'une part, l'ergonomie douteuse du passage des vitesses sur une boîte manuelle et, d'autre part, l'impossibilité de jouer à deux par câble. Malgré cela, l'achat, pour les amateurs du genre, reste justifié.



Les tunnels restent rares et ne posent aucun problème.



Mode Championnat: profitez au maximum du départ pour doubler.



DOOMARK/SEGA PRIX: C 1 JOUEUR - COURSE

PRESENTATION 8

Les options sont assez riches et la démo dévoile quelques courses. L'ensemble est agréable.

GRAPHISME 81%
es sprites sont bien dessinés, mais les décors res-

Les sprites sont bien dessinés, mais les décors restent malheureusement un peu vides.

ANIMATION 87%

L'impression de vitesse est bien rendue. et le scrolling du paysage est fluide.

MUSIQUE 65%
Un musique agréable et pas trop lassante, même

BRUITAGES 81%

Des effets Doppler, enrichis de crissements de pneus et rugissements du moteur.

L'absence de mode 2 joueurs et l'impossibilité de sauvegarder le jeu limitent la note.

JOUABILITE 85%

Parfaite, en dehors de la gestion désagréable de la boîte manuelle. C'est dommage.

INTERET

**DUREE DE VIE** 

83%

Une bonne course de voitures, riche, variée souple et pas trop difficile.

**OFFRE SPECIALE NOEL!!** 

POUR TOUT ACHAT D'UN NOUVEAU JEU SUPER FAMICOM OU SUPER NES (US), **LEADER GAMES A LE PLAISIR DE VOUS** OFFRIR L'ADAPTATEUR "60 HZ" POUR UN MONTANT DE 99 F AU LIEU DE 199 F!

(Offre valable jusqu'au 31 Décembre 1993)

549 F

539 F 539 F

529 F

549 F

549 F

549 F

549 F

### LEADER GAMES

8, Rue J-P Timbaud 75011 Paris Métro Oberkampf ou République Tél.: 47 00 84 74 - FAX: 47 00 85 00

**OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H30** 

**VENTE - ECHANGES (A PARTIR DE 40 F) RACHATS - REPARATIONS - PROMOS!** 



3 D O

5990 F

499 F

499 F

499 F

_	Charles of the Control of the Control	NAME OF TAXABLE PARTY.	
1	BEST OF	SUPER	FAMICOM
	SUPER FA		1399 F
	Adapt. 60		199 F
1	Batman Re Final Fight		249 F 189 F
3	Jacky Crus	h	299 F
	World Her	oes	449 F
	Dead Dano		299 F
J	Rushing Be	eat 2	299 F
	Rushing B Actraiser 2	eat 3	<b>549 F</b> 499 F
1	Desert Figh	nter	549 F
	Art of Figh	ting	499 F
	Solstice 2		499 F
1	Aladdin	•	529 F
	Fatal Fury Soul & Swo		<b>549 F</b> 549 F
7	Astro Go G		549 F
	Human GP		549 F
	Romancin		549 F
1	Rockman		539 F 549 F
	Dragon Ba Star Wars	2	529 F
	Y'S 4	2	549 F
1	Sword Man	niac	549 F
3	Turtles Nir	nja 5	549 F
	NBA 94	0	549 F
1	Doraemon Hammering		549 F 549 F
J	R Type 3	, i lairy	529 F
	Ken 7		549 F
	Dragon Qu	est 1-2	549 F

BEST OF S	UPER	NES (US)
SUPER NES		999 F
Mortal Komba	at (FR)	449 F
Zombies		449 F
Sunset Rider Terminator 2		539 F 499 F
Jurassic Park		499 F
Battle Toads		399 F
Utopia		499 F
Seventh Sag	а	499 F
Run Saber		499 F
Top Gear 2		499 F
Star Wars 2		529 F
Art of Fighting	1	499 F
Actraiser 2		499 F
Secret of Ma	na	529 F
Turn in Burn		529 F
Dracula		529 F 529 F
Young Merlin Flashback		529 F
Obitus		529 F
Eye of Behol	der	529 F
Aladdin	uci	499 F
Palladin Que	st	499 F
Wizard of Oz		529 F
Might and Ma	agic 3	529 F
Clayfighters	•	529 F
Turtle Ninja	5	529 F
Mr Nuts (FR)		479 F
Equinox		499 F
Daffy Duck		479 F

BEST OF MEGA CD	
MEGA CD 2 (FR) MEGA CD 2 (Jap.) Sonic CD Silpheed Thunder Hawk Final Fight Illusion City Cosmic Fantasy Keio Flying Squadron Dune Monkey Island Eye of Beholder Might and Magic 3 F1 Circus Leathal Enforcer	1990 F 1890 F 499 F 499 F 499 F 399 F 399 F 349 F 499 F 499 F 499 F 499 F 499 F
BEST OF NEC	35.20%
DUO-R Street Fighter 2' Bomber Man Bomber Man 94 Dracula X Y'S 4	2150 F 379 F 199 F <b>449 F</b> <b>TEL.</b> TEL.

Sec. 18, 1951	Mad Dog Stellar 7 Super Wings Commander Mega Race Star Trek	499 F 499 F 499 F 499 F 499 F
2012	NOUVEAU JAGUAR	
	JAGUAR Crescent Galaxy Tiny Toons Adv. Cyber Morph Raïden Alien vs Predator Kasumi Ninja Course F1	1890 F TEL. TEL. TEL. TEL. TEL. TEL.

NOUVEAU

Dragon's Lair

**Total Eclipse** 

TEL.

TEL.

TEL.

TEL.

Out of this World

3DO

BEST OF	NEO GE	<b>O</b>
NEO GEO+ NEO GEO NEO GEO Memory Ca Super Side World Hero View Point Samourai Fatal Fury Pop Hunte	Kick es 2 Shodown Special	3490 F 2490 F 229 F 1290 F 1390 F 1390 F 1490 F 1690 F TEL.

AUTRES TITRES ET CONSOLES : NOUS CONTACTER TEL. 47 00 84 74

**Arcade Card** 

Fatal Fury 2 (CD)

Art of Fighting (CD)

World Heroes 2 (CD)

ATTENTION!: TOUS LES NOUVEAUX JEUX SUPER FAMICOM ET SUPER NES (US), NECESSITENT L'ADAPTATEUR "60 Hz " POUR FONCTIONNER SUR LA SUPER NINTENDO FRANCAISE.

	BEST OF MEGADRIVE						
V	MEGADRIVE 2 (Jap)	890 F					
	Tiny Toons	349 F					
	Aladdin	429 F					
	Shinobi 3 (JAP)	349 F					
	Rocket Knight (JAP)	349 F					
	Street Fighter 2'+	539 F					
J	Mortal Kombat	439 F					
	Virtua Racing	449 F					
	Turtle Ninja 5	449 F					
1	Vampire Killer	449 F					
	FTC						

Goemon Fight 2

Fire Emblem

Tree 7 Fighter

Leathal Enforcer Pop'n Twin Bee 2

**Bastard** 

Zool

Art of Fighting SPECIAL

LE FUTUR DES A PRESENT AVEC LA 3DO ET LA JAGUAR EN DEMONSTRATION PERMANENTE!

**TOUTES LES MARQUES CITEES** DANS CETTE PAGE SONT DES MARQUES DEPOSEES PAR **LEURS PROPRIETAIRES** RESPECTIES

	BEST OF	NEO	GEO
U	NEO GEO		1890 F
m	View Point		1190 F
C	Fatal Fury	2	990 F
100	Art of Fight	ing	890 F
C	Sengoku		540 F
V	Sengoku 2		890 F
100	Burning Fig	ght	390 F
IA	King of Mo	nsters	390 F
	Magician L	ord ·	390 F
Z	Ninja Com	oat	390 F
14	Ninja Comi	mando	790 F

BEST OF SFC -SNII	N -SNES
Castlevania 4	199 F
Super Tennis	199 F
Super Gouls'n Ghost	199 F
Pilot Wings	199 F
Star Wars	299 F
Zelda 3	249 F
Mortal Kombat	399 F
Adventure Island	199 F
Populous	249 F
Spiderman X Men	249 F
Amazing Tennis	249 F
A SECURITY OF THE PROPERTY OF THE PARTY OF T	

### BON DE COMMANDE

A renvoyer à LEADER GAMES, 8 Rue J-P Timbaud 75011 Paris (ou sur papier libre)

FRAIS DE PORT: 27 F ET COLISSIMO !! (DELAIS DE 48 H)

CONSOLES ET JEUX (Spécifier sur quelle console)	PRIX		
* *			
* In the second	DESM		
	*		
FRAIS DE PORT (Jeux et accéssoires : 27 F / Consoles : 50 F)	F		
TOTAL A PAYER	F		
* Offre dans la limite des stocks disponibles-Prix ou offres modifiables sans p	réavis.		

F	EGL	EM	IEN'	Γ:	0	СН	EQL	IE								
N	l° DE	E C	ART	EΒ	LEL	JE :										
L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	ANC					N:		/								
,	DATE	E E1	T SIG	GNA	ATU	RE	:									
1	LE			/										c	+27	,

*

# ARCADE

Sortez le sparadrap car, ce mois-ci, il va y avoir de la casse dans la rubrique Arcade! Capcom se lance dans la bataille avec Slam Masters, un jeu de catch brutal, tandis que Gaelco passe à la vitesse supérieure grâce à World Rally, une course de voitures aux images digitalisées qui décoiffe. C'est parti!



Quand King Rasta Man fait des siennes, tout le monde en prend pour son grade! En ce moment même, on dirait un canard boiteux qui essaie de s'envoler, mais battre des ailes, pardon, des bras de la sorte lui permet de coller vingt baffes à la seconde.



Match à quatre ce soir dans le mégastadium de Capcom. Tandis que Rasta "prend la tête" à Tîtan, Gunloc en profite pour tenter d'arracher la perruque d'Oni alors que ce dernier est à terre. Dur! dur!



Du haut de la troisième corde, Haggard harangue la foule en délire. Non seulement il se donne en spectacle, mais en plus, cela lui permet d'augmenter sa force (véridique). J'espère que vous avez tous reconnu ce héros, qui n'est autre que le maire dans Final Fight.

### PLANCHETTES JAPONAISES ET SOURIRES BERBÈRES

Venez vous inscrire à la CWA, la fédération de catch sanglant made in Capcom. King Rasta Man, Biff Slamkovitch et les autres n'attendent plus que votre (petite!) personne pour commencer la compétition, que dis-je, la boucherie. Grâce à la magie des bornes d'arcade, une simple petite pièce va vous transformer l'espace d'une partie en un Musclor de deux tonnes avec des noix de coco en guise de biceps (et de cerveau!). Brutes dans l'âme, Slam Masters vous est dédié. Tous les coups sont permis, et plus ça fait mal, plus c'est légal. Ce jeu de catch, plus proche du beat-them-up que de la simulation sportive, propose un tournoi qui n'est pas sans rappeler celui de Street Fighter II. Capcom oblige, les coups spéciaux sont à l'honneur, et les huit catcheurs disposent de plusieurs bottes secrètes calquées, une fois encore, sur le modèle de SF II. En fait, on s'aperçoit très vite que Slam Masters est un remake déguisé du meilleur jeu d'arcade de cette décennie. Quand Capcom tient une formule qui marche, il l'exploite jusqu'au bout.

### AUX QUATRE COINS DU RING

Il existe cependant une différence fondamentale entre Slam Masters et son illustre aîné, j'ai nommé Street Fighter II: l'aire de jeu. Dans SF II, les combats se déroulent vus de profil sur un seul plan de jeu. Il est impossible de parer une attaque en faisant un pas de côté par exemple. Dans Slam Masters, c'est le contraire, puisque l'action prend place sur un ring avec une vue de dessus qui englobe les trois quarts du ring. Il suffit alors simplement de déplacer son personnage avec la manette pour éviter les attaques de l'adversaire. En revanche, la parade qui consistait à placer la manette en arrière n'est plus permise, ce qui oblige le joueur à réellement esquiver les coups. Cette nouvelle approche d'un jeu de combat risque de décevoir les puristes, mais c'est un système qui a déjà fait ses preuves (Three Count Bout sur Neo Geo). A partir de ce principe, Slam Masters offre toute la panoplie du parfait petit catcheur, en passant par les projections musclées jusqu'aux coups de boule "spécial migraines".





Petite explication à l'amiable en dehors du ring entre Gunloc et Titanic Jim. L'arbitre fait semblant de les rappeler à l'ordre, mais quel poids a-t-il (!) contre 300 kg de muscles en furie?

# ARCADE





Sous les feux de la rampe. King Rasta Man entre sur le ring, son fidèle ouistiti Freak sur les épaules. Celui-ci est toujours prêt à aider son maître quand il est sur le point de se faire ratatiner.



Voici un bel exemple de coup spécial réalisé de main de maître par notre ami qui vient du froid, le cordial Biff pouvoir réaliser le Sonic Punch, mais ne vous inquiétez pas, chaque catcheur possède ses propres coups spéciaux.





Malgré la simplicité des manipulations (une manette, un bouton pour sauter et un autre pour frapper), Slam Masters comporte quelques combinaisons de jeu assez sympa. Par exemple, il suffit de placer rapidement deux fois la manette vers l'avant pour courir droit vers l'adversaire et lui éclater la rate. Les projections ont été, bien sûr, soigneusement développées, comme dans tout bon jeu de catch digne de ce nom. Quand un ennemi est à terre, il peut rouler sur le côté pour empêcher son adversaire de le relever en l'agrippant par les cheveux. Les cordes du ring sont aussi mises à profit: vous pourrez les utiliser pour aplatir votre adversaire avec le fameux saut de l'ange, depuis la troisième corde. Et quand le ring ne suffit plus, rien ne vous empêche d'en sortir pour continuer le combat dans la salle, à grands coups de bouteille sur la tête. Comme vous pouvez le constater, il existe plus d'un moyen de se fracasser joyeusement le crâne dans Slam Masters. Et encore, je ne vous parle pas des coups spéciaux (deux par personnage), comme la Comète de Jalepeno ou le Plongeon atomique...



### LA GRIFFE DE CAPCOM

Slam Masters est un pur produit Capcom et, pourtant, on reste un peu sur sa faim. Malgré des idées originales, les combats sont un peu trop confus et les coups spéciaux difficiles à réaliser. Les amateurs de catch seront quand même comblés par ce jeu de combat, qui permet à quatre joueurs de s'affronter simultanément. Les adorateurs de SF II lui préféreront sûrement le nouveau Super Street Fighter II, qui vient de sortir... Slam Masters n'en est pas moins un excellent jeu de combat, même si Capcom nous avait habitués à mieux en matière de graphismes et d'animation.



Rien ne va plus pour l'équipe Gunloc-Titan. Stinger les réduit en pâté avec son attaque en piqué, tandis que son coéquipier King Rasta Man effectue un pas de danse pour attirer l'attention du juge-arbitre. Comment, du chiqué?





Haggard est en difficulté face à Alexander le boucher. Ce dernier tente de le plier en quatre pour le forcer à abandonner. L'arbitre commence le compte à rebours. Va-t-il y passer aussi?

# ARCADE

# WORLDERALLY

A FOND LA CAISSE!

Et tant pis si c'est pas de la F1! Dans World Rally, on pilote des bagnoles robustes et puissantes comme celles qui font le Paris-Dakar. Sauf que là, il s'agirait plutôt de Toulouse - Trifouilly-les-Oies malgré les

belles promesses de voyage autour du monde sous-entendues dans le titre. En fait de dépaysement, les décors ne changent pas des masses, si ce n'est un bref détour par Courchevel avec ses pentes enneigées. Décevant, voire déroutant? Pas tant que ça! Si les graphismes de World Rally tranchent par leur sobriété et leur style particulier, Gaelco n'en a

pas moins réalisé là une course de voitures qui décoiffe!





Surtout ne ratez pas le départ. World Rally, c'est avant tout une course contre la montre. Il n'y a pas de concurrents, seulement des obstacles et des virages en pagaille.

### **VIVE LA DIGIT**

Par souci de réalisme et d'originalité, les graphismes de World Rally mélangent images digitalisées incrustées à des décors bitmap. Le résultat est tout à fait correct, malgré l'utilisation de couleurs un peu trop pâles. Gaelco ayant de surcroît décidé de présenter l'action selon un angle aérien (vue de dessus et de trois quarts) proche de celui de Trash Rally sur Neo Geo, World Rally constitue finalement un jeu d'exception parmi les courses de voitures sur arcade. Les bruitages en particulier, entièrement digitalisés et d'un grand réalisme, sont à l'honneur, avec les changements de régime incessants du moteur. Cela crée une ambiance terrible qui garde le joueur sur le qui-vive tout au long de la partie.





quand on prend un virage en épingle à plus de 200 km/h. On dérape, on dérape, et au bout d'un moment on fait des tonneaux. La force d'inertie a été gérée de façon très réaliste.

Voilà ce qui arrive



Le parcours de nuit est particulièrement impressionnant. Il faut vraiment conduire à la lueur des phares. Autant vous dire que les badauds plantés sur les bas-côtés ont intérêt à se pousser.



Des flèches en surimpression sur l'écran vous permettent d'anticiper les virages.

Selon le niveau de difficulté que vous allez choisir, vous aurez accès à différentes courses. Une fois toutes les courses terminées, le jeu s'arrête, que vous ayez perdu ou non.



Garé sur le bas-côté, notre concurrent pleure à chaudes larmes. Il vient d'être disqualifié pour avoir dépassé le temps imparti. Ça lui apprendra à cueillir des pâquerettes pendant la course.

### **UNE JOUABILITÉ EXEMPLAIRE**

Ce qui fait la force de World Rally, c'est surtout sa jouabilité, parfaite, et la rapidité de son animation. Des flèches en surimpression sur l'écran indiquent au moment opportun la trajectoire de la course. Tout se joue sur les dérapages contrôlés, et on se croirait en train d'assister à une retransmission télévisée tant les images sont réalistes. World Rally demande énormément de réflexes et d'attention de la part du joueur, davantage encore que pour un jeu comme Exhaust Heat (arcade). Après nous avoir donné un jeu de squash très moyen, Gaelco a su créer un jeu rapide, jouable et très excitant. World Rally est original et amusant, et, comme dit le professeur dans "Jurassic Park": "J'ai dépensé sans compter!"

# le specialiste de la vente par correspondance GAME'S EXPRESS

40.47.00.04

SUPER NES					
STREET FIGHTER 2 TURBO	439 F				
EQUINOX	449 F				
GP-1	399 F				
DRAGON WARRIOR 5	489 F				
CLAY FIGHTER	449 F				
ZOMBIES	399 F				
ROCK' N ROLL RACING	439 F				
AERO THE ACROBAT	439 F				
TOP GEAR 2	439 F				
FLASH BACK	449 F				
NHLPA HOCKEY 94	449 F				

### ES TOPS SUPER NES

449 F

449 F

ALADDIN

STAR WARS 2

439 F
489 F
449 F

### REVENDEURS

CONTACTEZ-NOUS / FAX:

43.35.32.12

D' EXPIRATION :

### SUPER FAMICOM

FINAL FIGHT 2	189 F
SILVA SAGA 2	249 F
POP'N TWIN BEE	349 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	399 F
SUPER CHINESE WORLD 2	549 F
ART OF FIGHTING	489 F
ACTRAISER 2	489 F
Y'S IV MASK OF THE SUN	549 F
SUPER R-TYPE III	549 F
SOLSTICE 2	549 F
GOEMON FIGHT 2	549 F
BATTLE MASTER FIGHT	549 F
GENSAM HAMMERRING	549 F
SUPER CUP SOCCER	549 F
ROCKMAN X	549 F
R TYPE III	549F

### LES TOPS SUPER FAMICOM

**FATAL FURY 2** 549 F

DRAGON BALL Z Nº 3 629 F

### SUPER NINTENDO

F1 POLE POSITION	489 F
ERIC CANTONA	399 F
JURASSIC PARK	439 F
MR NUTZ	439 F
RANMA 1/2 N° 2	489 F

### MEGADRIVE

LANDSTALKER	375 F	
RANGER X	345 F	
NHLPA HOCKEY 94	375 F	
FORMULA ONE	375 F	
ALADDIN	399 F	
STREET FIGHTER 2'	499 F	
ASTERIX	375 F	
ZOOL	375 F	
T.N.M.T WARRIORS	399 F	

### LES TOPS MEGADRIVE

VIRTUA RACING	429 F
ETERNAL CHAMPION	429 F
SONIC PINBALL	375 F
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	399 F

NOUVEAU NOUVEAU

### NEO GEO

NEO GEO SEULE	2390 F
NEO GEO + 1 JEU	2790 F
JOYSTICK NEO GEO	429 F
MEMORY CARD	199 F

### LES TOPS NEO GEO

SAMURAI SHODOWN	1490 F
FATAL FURY SPECIAL	1490 F

**POUR LES NEWS, NOUS** CONTACTER.ARRIVAGE REGULIER DE JEUX.

### ACCESSOIRES ET CONSOLES ACCESSOIRES ET CONSOLES

99 F
139 F
79 F
119 F
99 F
199F

### JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU	1790F
RAIDEN	439F
TREVOR MAC FURY	439F
TINY TOONS ADV	439F
ALIEN PREDATOR	439F

### 3 D O

3D0 + CRASH AND BURN	5490F
OUT OF THIS WORLD	499F
TOTAL ECLIPSE	499F
MAC DOG MAC CREE	499F
MEGA RACE	499F

NOM:	TITRES	CONSOLE	PRI
PRENOM:			7 7 7 7
ADRESSE :			
VILLE :			
CODE POSTAL :			THE STATE
TEL:	PARTICIPATION AU FRAIS DE PORT		25
N° CLIENT :			
REGLEMENT:	TOTAL	À PAYER	
CHÉQUE MANDAT LETTRE	OFFDE DANG LA LIMITEC DEC	CTOCKE DIEDON	IIDI E

SUPER NES, SUPER NINTENDO, SUPER FAMICIM, MEGADRIVE, NEO GEO SONT DES MARQUES DEPOSES. PRIX VALABLES PENDANT LE MOIS.

### THE KILLER: "JOYEUX NOEL! QUE J'AI DIT À LA DINDE... À TRAVERS LA GRILLE DU FOUR!"

NOM: Killer

PRENOM: Ze

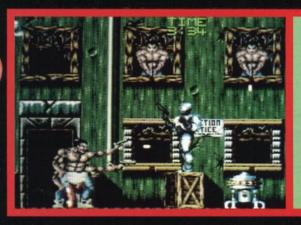
AGE:

Z'êtes de la police?

**PROFESSION:** 

Bougez pas, je cherche...







Ah! il a l'air fin, l'ami Robocop, une fois qu'il a grimpé sur des caisses... Complètement rouillé, ce gros nul n'est même pas foutu de tirer vers le bas!

### **ROBOCOP 3**

DE ACCLAIM SUR MEGADRIVE

Planquez-vous, les dealers! Le justicier au regard de four à micro-ondes est de retour! J'aime bien "Robocop" (le premier, vu que les deux autres sont largement assez nuls pour figurer au programme du club Dorothée!), mais alors là, j'irai pas mettre mon fric dans ce jeu de castagne lamentable... Vous aurez droit à quelques séquences d'action minables où un misérable sprite essaye péniblement de dégommer tout ce qui bouge. Vous traversez la plupart de vos adversaires comme s'ils étaient transparents (seules les balles peuvent faire bobo) et Robocop ne peut même pas tirer vers le bas! Résultat: vous êtes obligé de descendre à la hauteur de vos adversaires pour leur coller des bastos dans la tronche. A la casse!



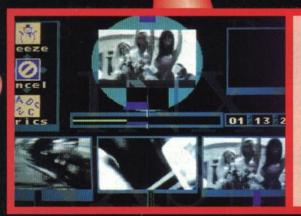


Vous voyez le truc triangulaire sur le titre? Ben j'ai beau chercher, je vois vraiment pas ce que c'est... Pareil pour le reste: une vraie bouillie de pixels!

### **F117 NIGHT STORM**

DE ELECTRONIC ARTS SUR MEGADRIVE

Tiens, jetez un coup d'œil sur la photo, ça vous donnera une idée de la nullité des graphismes de ce simulateur de vol de mes genoux! En plus, ça, c'est l'image de présentation, censée vous donner envie de jouer! Seulement voilà, on n'arrive même pas à voir ce que ça représente... Une tête de crocodile? Une part de tarte aux myrtilles? Une enclume? Un moule à gauffre? Et c'est même pas la peine de vous filer une photo du jeu lui-même... Imaginez simplement un écran avec une bande bleue en haut (le ciel) et une bande verte en bas (le sol) et voilà le travail! Ils osent appeler ça de la 3D (si ça veut dire "3 Demi-pixels", là je suis d'accord!)... Et puisque le jeu est aussi lent et pénible, poubelle directos!





Choisir des images pour illustrer les tubes d'INXS c'est pas trop nul. Mais à force d'entendre "Baby don't cry", ça donne envie de pleurer!

### INXS

DE DIGITAL PICTURES SUR MEGA CD

Cette sinistre daube vous invite à créer votre clip vidéo à partir de tubes d'INXS. Je vous parle même pas de la qualité des images: à se demander si on n'est pas en train de regarder Canal+ en codé ou s'il est grand temps d'acheter des lunettes quintuple foyer... Le principe du jeu est déjà suffisamment débile... Et y'a pire: dans le même genre, on trouve un autre CD avec les trois gamins rappeurs de Kriss Kross. Quand vous aurez revu deux fois la même vidéo, vous n'en pourrez plus d'entendre ces deux crétins vous balancer leur "Jump! Jump!" dans les oreilles. Leurs chansons sont déjà pas variées (pour ne pas dire avariées!), alors se les cogner en boucle, c'est vraiment trop dur à vivre! Allez, hip! hop! bellepou!

ERIC CANTONA

F1 POLE POSITION

JIMMY CONNORS

DUFFY DUCK (MARVIN MISSION)

EMPIRE STRIKE BACK

FIRST SAMOURAL

NHLPA HOCKEY

ACTRAISER 2

AFRA 88

BASTAR

POCKY AND ROCKY

AERO THE ACROBAT

**AMAZING TENNIS** 

BATMAN RETURN

BATTLE BLAZE

COMBATRIBES

DORAE MON 2

DRAGON QUEST

FINAL FIGHT 2

FLASH BACK

**GUN FORCE** 

HOKUTO KEN 7

MARIO COLLECTION

NIEGEL MANSEL FI

BATTLE CHESS

C.D.I PHILIPS

GACA

DRAGON QUEST 2

GOEMON GAMBARRE 2

LOONEY TOON-ROAD RUNNER MAGIC SWORD

MORTAL COMBAT (original) NBA BASKET 94 BULLS

3DO + JEU CRASH & BURN + 1 PAD

CARTE FULL MOTION VIDEO

ALICE AU PAYS DES MERVEILLES

CAESARS WORLD OF GAMBLIN

ESCAPE FROM CYBER CITY

**GOLF THE PALM SPRINGS** 

INTERNATIONAL TENNIS

LA BELLE ET LA BETE

L'ANGE ET LE DEMON

LA VILLE SURPRISE R SCARRY

ASTERIX, LE DEFI DE CESAR

ATELIER DE DESSIN

ATELIER DE DESSIN 2

BATAILLE NAVALE

EARTH COMMAND

CD SHOOT

FILMS VIDEO

FILMS MUSIQUE

JAMES BROWN

KETHER

DRAGON BALL Z 2

DRAGON BALL Z SUPER 2

FATAL FURY 2 (GAROU DENSETSU 2)

JURASSIC PARC

ALADIN

### DIGIT CENTER \*

15 - CENTRE COMMERCIAL V2 *59658 VILLENEUVE D'ASCO CEDEX* TÉL. 20.47.43.84 - PARIS : (16) 20.47.43.84

489F

429F

499F

299F

469F

449F

499F

439F

495F

460F

199F

299F

549F

Tél

Tél

590F

Tél

549F

Tél

Tél

299F

549F

299F

390F

395F

690F

395F

299F

349F

Tél

Tél

Tél

Tál

690F

Tél

149F

Tél.

299F

299F

299F

349F

199F

249F

799F

299F

399F

299F

299F

249F

249F

199F

349F

Tél.

295F

375F

499F

MEGADRIVE

**GAME BOY** 

RUN SABER

SIM CITY

TINY TOON

PRINCE OF PERSIA

SENGOKU DENSHO

SOUL AND SWORD

STREET FIGHTER 2

SUPER KICK OFF

SUPER SWIV

TINY TOON

SWORD LORD

STREET FIGHTER TURBO

TETRIS 2 + BOMBLISS THE KING OF RALLYE

TINY TOON ADVENTURE 2

TMNT MUTANT WARRIORS

TWINBEE RAINBOW BEEL

Adaptateur 60Hz NEW PROVERSION

**ESCAPE FROM MONSTER MANOR** 

**LINDER COVER COPS** 

WORLD HEROES

DRAGON'S LAIR

LASER LORDS

LES FABLES ESOPE 1

LES FABLES ESOPE 2

LOUIS ARMSTRONG SONGBOOK

QUEL EST DONC CET OISEAU?

LES RETISES

LINK

MOZART

PEGASE

MYSTIC MIDWAY

POWER HITTER

SARGON CHESS

**ZOMBIE DINOS** 

TANGRAM

Souris

RICHARD SCARRY 2

TOM LE MAXIMAGIER

VIDEO GRAND PRIX

Poignée CDI PHILIPS

Track Ball PHILIPS

Y'S 4

SUPER GHOULS AND GHOST

PSYCHO DREAM

**RANMA 1/2 2** 

RANMA 1/2 3

ROCKMAN X

SEPTENTRION

SOISTICE 2

STREET FIGHTER 2

WWF 2 ROYAL RUMBLE

SUPER BASEBALL 2020

TECMO NBA BASKETBALL

SFIKEN DENSETSII (LEGENDE EPEE SACREE)

SUPER JAMES POND - ROBOCOP

499F

495F

590F

525F

590F

455F

379F

495F SUPER FAMICOM

Tél.

349F

Tél

349F

Tél

299F

299F

299F

Tél

Tél

Tél

Tél

Tél

Tál

Tél

Tél

299F

349F

Tél

Tél

495F

GAME BOY - NES - MASTER SYSTEM Nous contacter 3D0

ATARI JAGUAR + 1 JEU : 1790F

C.D.I PHILIPS

3490F

1990F

349F

Tél

749F

249F

299F

249F

299F

399F

Tél

Tél

349F

399F

249F

399F

299F

249F

3991

SUPER NES USA

🔹 VENTE PAR CORRESPONDANCE

NOUVEAU MAGASIN : 35 BD. POINCARE 62400 BETHUNE - TEL. 20.47.43.84

### PROMO

SUPĖR NINTĖNDO MINTENDO/NES MEGADEIVE

2 POIGNEES INFRAROUGES + RÉCEPTEUR = 199F

### OFFRE SPECIALE

STREET FIGHTER 2 SUPER NINTENDO

### 299F

SONIC 2 + ADAPTATEUR CARTOUCHE JAPONAISE SEGA MEGADRIVE

### 299F

### AMIGA CD 32 AMIGA CD 32 + 2 JEUX 2490F D. GENERATION 210F JAMES POND 2 Tél. MICROCOSM Tél. NOW GAMES VOL. 1 Tál OVER KILL LUNAR 235F PINBALL FANTASY Tél 190F SENSIBLE SOCCER 270F 7001

### MEGADRIVE

MEGADRIVE + SONIC + 2 Poig. 695F MEGALOMANIA (Eur)	3751
MEGADRIVE + ECCO + 2 Poig. 1190F MICROMACHINES (Eur)	375F
MGD+STREET+MORTAL+2 Poig. 1490F MOONWALKER (Jap)	1991
MEGADRIVE 2 + ALADDIN 995F MORTAL COMBAT (Eur)	4198
MGD 2 + SONIC 2 + Compil. 1090F MUHAMMAD ALI H.W.B (Eur)	375F
MGD 2 + STREET FIGHTER 2 1190F NHL HOCKEY 94 (Eur)	419F
NHL PA HOCKEY 93 (Eur)	375F
ALADDIN (Eur.) 395F PGA TOUR GOLF 2 (Eur)	375F
AMAZING TENNIS (Eur.) 375F POPULOUS 2 (Eur)	375F
ARIEL LA PETITE SIRENE (Eur.) 375F ROAD RASH 2 (Eur)	375F
ASTERIX (Eur.) 375F ROCKET NIGHT (Eur)	375F
BALL JACKS (Eur.) 375F SHINNING FORCE (Eur)	449
BATTEL TOADS (US/Eur.) 375F SHINOBI 2 (Jap)	375F
BLADE OF VENGEANCE 395F SHINOBI 3	375F
BUBSY (Eur.) 360F SIDE POCKET (Eur)	375F
BULLS VS BLAZERS (US/Eur.) 375F SONIC 2 (Jap)	249F
COOL SPOT (Eur.) 375F STREET FIGHTER 2'	490F
DESERT STRIKE (US) 349F STREET OF RAGE 2 (Eur)	375F
DRAGON'S FURY (Eur.) 375F STRIDER (Jap)	991
EA HOCKEY (US) 229F STRIDER 2 (Eur)	375F
ECCO LE DAUPHIN (Eur.) 375F SUNSET RIDERS (Eur)	375F
EUROPEAN CLUB SOCCER (Eur.) 375F SUPERMAN (Eur)	375F
F22 INTERCEPTOR (US) 349F THUNDERFORCE 4 (Eur)	375F
F-117 395F TINY TOON (Eur)	3751
FATAL FURY (Eur./Jap.) 375F TORTUE NINJA 4 (Eur)	375
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 395F USA TEAM BASKETBALL (US)	279F
FLASHBACK (Eur./US) 375F VIRTUAL PINBALL	3951
GLOBAL GLADIATORS (Eur.) 375F WORLD OF ILLUSION-MICKEY (Eu	ur) 375F
GP MONACO 2 SENNA (Jap.) 299F WORLD OF ILLUSION-MICKEY (Jap.)	in) 299F
JOE MONTANA 2 (Jap.) 199F WWF WRESTELMANIA (Eur)	375F
JOHN MADDEN FOOTBALL 2 (Eur.) 199F X.D.R (Jap)	69F
JONCTION (Jap.) 69F ZOOL	395F
JUNGLE STRIKE (Eur.) 375F	
JURASSIC PARC (Eur.) 375F Adapteur secteur	99F
KING OF MONSTERS (Eur.) 375F Poignée PRO 2	89F
KLAX (Jap.) 69F Poignée SNAPPER	99F
LANDSTALKER (Eur) 375F Poignée 6 BOUTONS	169F
LEMMINGS (Eur) 375F MEGA CD 2+1 JEU CD	
LEMMINUS (EUI) 3/3F MEGA CD Z + 1 JEU CD	1990F

### GAME GEAR

ALIEN SYNDROM (Jap)	149F
DONALD (Jap)	175F
GLOBAL GLADIATORS (Eur)	195F
MORTAL COMBAT (Eur)	255F
NINJA GAIDEN (Eur)	195F
PRINCE OF PERSIA (Eur)	195F
SHINOBI 2 (Jap)	149F
SHINOBI 2 (Eur)	195F
SIMPSON'S VS THE SPACE MUTANTS (Eur)	195F
SPIDERMAN (Eur)	195F
STREET OF RAGE (Jap)	195F
STREET OF RAGE 2 (Jap)	195F
SUPER GOLF (Eur)	149F
WRESTLE MANIA S.C.C. (Eur)	195F
WORLD OF ILLUSION - MICKEY (Jap)	195F

	NEO	GEO	
CONSOLE + POIGNEE	2290F	MAGICIAN LORD	690F
2020 SUPER BASEBALL	590F	MUTATION NATION	1190F
3 COUNT BOUT	1490F	NAM 75	590F
ALPHA MISSION 2	990F	NINJA COMBAT	790F
ART OF FIGHTING	1290F	NINJA COMMANDO	990F
<b>BASEBALL STARS PROFESSIONALS</b>	1290F	ROBOT ARMY	790F
BLUE JOURNEY	590F	SAMOURAI SHODOWN	1590F
BURNING FIGHT	690F	SENGOKU 2	1390F
CYBER LIP	690F	SOCCER BRAWL	990F
FATAL FURY 2	1290F	SUPER SIDEKICKS	1490F
FATAL FURY SPECIAL	1690F	TOP PLAYER'S GOLF	690F
FOOTBALL FRENZY	990F	VIEW POINT	1490F
JOE LEGEND	690F	WORLD HEROES 2	1490F
KING OF MONSTERS 2	990F	Memory Card	190F
LAST RESORT	1290F	Poignée	449F

A ENV

SIGNATURE

### **BON DE COMMANDE**

### **TITRES et CONSOLES** PRIX NOM (+port et emballage : 25F) TOTAL A PAYER (consoles et gros accessoires : 50F) Je joue sur SUPER FAMICOM SUPER NINTENDO SUPER NES EXPIRE LE MASTER SYSTEM

NEO GEO

CDI PHILLIPS

DYER A:	59658 VILLENEUVE D'ASCQ CEDEX

ADRESSE:	*******				
	CODE PO	STAL:			
VILLE:		TEL.:			
REGLEMENT:	CHEQUE		C.C.P		
CONTRE REMBOURSEMENT +35F		MAND	AT LETTRE		
CARTE RIFILE No. 1 1 1 1	111	1-34	1 1 1	111	1

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs

GAME GEAR

C+27

# **SUR VOS ECRANS**

### LES SORTIES OFFICIELLES DU MOIS CONSOLES+ A DIT

			30113	71171 M 2	
	Titre du jeu	Editeur	Distributeur	Genre	C+
	ALLADIN:	CAPCOM	NINTENDO FRANCE	PLATES-FORMES	C+27: 93%
	BUBSY: BATTLETOADS	ACCOLADE	NINTENDO FRANCE	PLATES-FORMES	C+22: 95%
	IN BATTLEMANIACS:	TRADEWEST	NINTENDO FRANCE	PLATES-FORMES	88%
<b>Z</b>	CYBERNATOR:	KONAMI	BANDAI	SHOOT-THEM-UP	85%
2	MECHWARRIOR: NIGEL MANSELL'S WO	ACTIVISON	BANDAI	ACTION	83%
	CHAMPIONSHIP:	GREMLIN	NINTENDO	COURSE	C+20: 87%
	SHANGAI:	ACTIVISION	BANDAI	REFLEXION	75%
	SUPER WIDGET:	ATLUS	LUDI GAMES	PLATES-FORMES	C+23: 54%
	ALADDIN: ASTERIX AND	VIRGIN	SEGA	PLATES-FORMES	C+24: 95%
8	THE GREAT RESCUE: FORMULA WORLD	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	C+24: 80%
	CHAMPIONSHIP:	DOMARK	SEGA	COURSE	C+24: 95%
	STREET FIGHTER II':	CAPCOM	SEGA	BASTON	C+24: 94%
	ASTERIX AND THE				
2	SECRET MISSION:	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	C+25: 77%
2	THE FLASH:	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	70%
	BATTLETOADS IN RAG				
25	WORLD: NIGEL MANSELL'S WO	TRADEWEST	NINTENDO	ACTION	80%
	CHAMPIONSHIP:	GREMLIN	NINTENDO	COURSE	85%
5	ECCO THE DOLPHIN:		SEGA	AVENTURE	C+24: 90%
5	DOUBLE DRAGON:	VIRGIN	SEGA	BEAT-THEM-ALL	74%
	BATMAN RETURNS:	SEGA	SEGA	ACTION	C+23: 79%
9	CHUCK ROCK:	SONY	SEGA	PLATES FORMES	77%
4	HOOK:	SONY	SEGA	PLATES-FORMES	C+27: 83%
5	SEWER SHARK:	SONY	SEGA	SHOOT-THEM-UP	C+27: 93%
Ξ.	SONIC CD:	SEGA	SEGA	PLATES-FORMES	C+23: 94%
WO	DUNGEON				
ė	EXPLORER II:	HUDSON SOFT	GUILLEMOT INT.	ACTION	C+26:75%

### 179 BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

OUVERT DE 10H À 19H DU LUNDI AU SAMEDI MÉTRO : CHARONNE - RER : NATION. Tél: 43 48 36 22 - Fox: 43 48 36 24 EN DECEMBRE, OUVERT LE DIMRNCHE

3DO - JAGUARD - CD32 DISPONIBLE

### SUPER FAMICOM

CONSOLE COMPLETECONSOLE + 1 JEU*	1590 F	TWIN BEE RAINBOW	529 F
DRAGON BALL Z3 ACTION GAME		YS IV	
RANMA 1/2 3	589 F	TMNT MUTANT WARRIOR	589 F
R Type 3	529 F	Zool	529 F
FATAL FURY II	549 F	Human GP 2	529 F
STREET FIGHTER II TURBO	449 F	ART OF FIGHTING SPECIAL	TEL!!
DRAGON BALL Z2	399 F	ADAPTATEUR 80 Hz Fire	99 F
Ken 7	529 F	* DANS LA LIMITE DES STOCKS DIS	SPONIBLES

### N E O CONSOLE......2349 F OCCASIONS FATAL FURY SPECIAL .....1699 F CONSOLE......1690 F SAMOURAI SHODOWN .....1550 F

GEO

ART OF FIGHTING .....849 F

News et collectors TEL!!

WORLD HEROES 2 ......1090 F **AUTRES TITRES TEL!!** WORLD HEROES ......449 F

### SUPER NES

VIEW POINT PROMO ......1399 F

CONSOLE COMPLETE	949 F	SECRET OF MANA	499 F
CONSOLE + 1 JEU*	1190 F	FLASHBACK	499 F
MISTER NUTZ	399 F	SUNSET RIDERS	499 F
EMPIRE STRIKES BACK	499 F	JURASSIC PARK	499 F
ART OF FIGHTING	499 F	ACTRAISER 2	499 F
ALADDIN	499 F		

### Duo R. 2090 F XAK 1 ET 2 ... .399 F PC GT. .1390 F SNATCHER..... 399 F MARU 2..... 399 F 499 F FATAL FURY 2. .399 F MARTIAL CHAMPION ..... .499 F KABUKIDEN... ....499 F RANMA 1 ET 2 .... .449 F 499 F CASTI EVANIA X BURAL 2 .....499 F PAT LABOR ..... AMY ..299 F .....TEL !! STREET FIGHTER II PROMO..... CARTE ARCADE SYSTEM .....

...399 F

HOTLINE VPC COMMANDEZ VOS JEUX EN EXPRESS LIVRAISON 24/48H COLISSIMO 43-48-57-52

" DES PRIX CADEAUX"

CONSOLE MDII JAP. COMPLETE	799 F	JURASSIC PARK	299 F
CONSOLE MDII Fra. COMPLETE	649 F	JAMES POND 3	399 F
STREET FIGHTER II	399 F	LAND STALKER	299 F
ROCKET KNIGHT ADV. PROMO	299 F	SHINOBI 3	379 F
ALADDIN	449 F	EA FOOTBALL	379 F
MORTAL KOMBAT	449 F	GUNSTAR HEROES	379 F
SHINING FORCE	399 F	SONIC SPINBALL	379 F
SHINING FORCE 2	449 F		

### MEGA CD SLIPHEED .......449 F MEGA CD2 FRA. COMPLET ......1790 F DUNE.......399 F

AUTRES TITRES DISPO TEL!!

BON DE COMMANDE : À retourner à Elitendo Nom: Prénom Adresse : Code Postal N° de téléphone : TITRE PRIX FRAIS DE PORT 30 Frs jusqu'à 3 jeux - 50 Frs consoles TOTAL À PAYER

SONIC CD......399 F

MANDAT LETTRE D CARTE BLEUE D Je règle par : CHÈQUE

**IDATE EXPIRATION:../..** Signature:.... REDACTION CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
9,11,13, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15

Ho! ho! mais qui est là? Ce sont mes petits (enfin, tout est relatif...) lecteurs! Salut à tous! Ça boume? Moi, ça va mieux. J'ai eu une de ces grippes (non, ne vous sauvez pas, vous ne risquez pas de l'attraper en lisant mon édito), mais c'est - atcha! pardon - passé. Tout d'abord, merci à HQVNPSLTDI (ce sont les initiales de son pseudo!) pour ton - superbe - agenda amélioré. [Message perso: mon numéro de Fax est aussi celui de mon téléphone, et cela m'étonnerait fort que tu le connaisses... Fin du message perso.] Un autre grand merci, plus général, à tous ceux qui m'envoient des dessins. Les lettres, c'est sympa, mais les dessins, c'est mieux! Quant aux deux, c'est super better extra! A propos de dessins, je reçois ces temps-ci de méga géniales planches de BD. Si vous persistez (et signez...) dans cette voie, je vous prédis (si! si!) pour bientôt un courrier spécial BD. Alors, à vos crayons, tous les thèmes sont les bienvenus: héros. ieux... mais, surtout, que le délire soit roi! Ah, oui, Ze Killer (décidément très acerbe) me fait remarquer que je n'aurai pas la moitié d'une de vos œuvres si je n'offre pas un abonnement tous les mois... N'est-ce pas que c'est pas vrai?! Que vous n'envoyez pas des dessins juste pour l'abonnement? Atchaaaa! Pardon. Saleté de grippe. Bon, à part ca, ca va. Le temps est franchement moche. Tiens, pendant que j'y pense: je trouve la caricature de Ze Killer franchement ratée. Ça vous dirait d'en imaginer une? Je vous dis ça parce que personne ne lui envoie jamais de dessins, et que cela le rend très malheureux. Sous ses dehors rudes, il a le cœur tendre (bon, il faut le dire vite). Et cela le rend très jaloux de me voir recevoir autant de dessins... Et quand il est jaloux, il est TRES désagréable... Vous voyez ce que je veux dire? Bon, ce sera tout pour aujourd'hui. Je vous fais un énorme bisou à tous.

Wieklen le grand, pour un nain! P.S.: Pour une fois, il n'y a pas de P.S...

## ON AIME ZE KILLER!

Je ne te ferai pas l'honneur de te saluer, petit nain, car je suis dans une rage folle. Tu sais pourquoi?

Parce que je trouve que LA RUBRIQUE DE ZE KILLER EST BEAUCOUP TROP PETITE! (Cri de rage folle [Vous remarquerez que c'est la rage qui est folle, et pas le cri, sinon, il aurait mis fou... NDW].)

Oui, Ze Killer, c'est le seul mec qui ait assez de courage [je traduis, NDW] pour dénoncer les grosses daubes pourries, et en plus, il fait

ça avec beaucoup de tact!

Si vous n'agrandissez pas sa rubrique, je viens à la rédaction et je vous découpe tous en forme d'Apéricubes [© La vache qui rit, NDW], et je vous sers à l'apéritif du club des Réparatrices de dentiers jaune ivoire. Et je voudrais dire que si je lis une lettre contre Ze Killer écrite par une pauvre vieille affolée par le vocabulaire de mon journaliste préféré [il n'a plus rien à t'apprendre sur ce sujet, NDW] ou par un gamin en couche-culotte [je traduis, NDW], je débarque chez eux et je te les charcute, broie, mâche, découpe en rondelles, passe à la moulinette, à la râpe à iiji, etc. [dans l'ordre? NDW], avant de les mettre dans des boîtes de Wiskas Chaton [© inconnu, mais existant! NDW] et de les vendre au marché.

Akira [c'est original! NDW], membre des charcuteurs de daubes, et président du club des Futurs Killers (CFK)

P.S.: Wieklen, publie ma lettre, ou je t'arrache les veux...

Corrige-moi si je me trompe, mais tu apprécies beaucoup, me semble-t-il, Ze Killer. Je remarque d'ailleurs que tu as beaucoup de points communs avec lui. Une première chose: je ne sais pas si tu as déjà vu un nain en colère. Ze Killer, lui, en a vu un récemment. Et je peux t'assurer que, quand il fait un effort, il peut être très sage. Il faut dire qu'il tient beaucoup à son "look" (si l'on peut appeler ça un look), et que ma hache est passée très près de sa crête d'Iroquois. Tout cela pour te dire que tes menaces tombent à plat, et que je vais de ce pas te faire ta fête! (Non, c'est pour rire.) Pour revenir aux choses sérieuses, je suis franchement étonné par

l'évolution de votre appréciation sur Ze Killer. Alors que, au début, vous étiez pour la plupart réfractaires à sa rubrique, vous lui êtes maintenant très favorables. Et, malgré les dissensions que j'ai pu avoir avec lui (doux euphémisme), cela me fait très plaisir. Aucun jeu, aucune console, aucun éditeur n'est "sacré", et une petite pointe d'humour bien corrosif n'a jamais tué personne. Nul n'est parfait! Sauf moi, bien sûr!

P.S.: Akira (quel pseudo banal!) m'a adressé une autre lettre, plus longue, datée du même jour. Je l'aurais bien passée, mais la signature prend une demi-page... Remarquez, elle est aussi très marrante, je la publierai peut-être

un de ces jours...

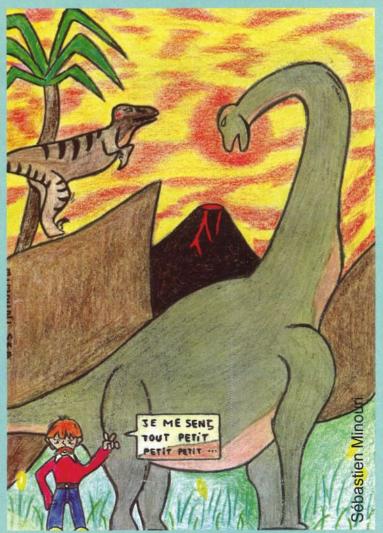
Wieklen Vs Ze Killer

### ET LA QUINZIÈME FOIS, C'EST COMMENT?

Salut à toi, vénéré Wieklen! Je trouve ta rubrique Super Hyper Méga Extraordinairement Vraiment et Tout Simplement GENIALE! Je suis sûr que tu rêvais que quelqu'un ne te dise rien sur ta taille, eh bien, c'est fait!

1) Quel est le meilleur jeu de F1 sur SNIN?

2) Est-il vrai qu'un F-Zero II ainsi qu'un



nouveau Zelda vont sortir?

3) Dragon Ball Z 2 va-t-il sortir sur la Super Nintendo française? Si oui, quand?

4) Est-il possible d'enregistrer avec mon magnétoscope mes parties sur SNIN?

Le candaveur fou [ça veut dire quoi? NDW] P.S.: Aie pitié, cela doit faire 15 fois que j'envoie des lettres, mais aucune n'a été publiée...

Je peux t'avouer une chose? Je passe ta lettre surtout à cause de ton P.S. Mais, franchement, je ne la trouve guère passionnante. "Quand va sortir truc", c'est pas mon rayon. Pour cela, il faut aller voir les previews, la rubrique "En direct du Japon",

etc. Ici, c'est le courrier, pas les annonces des prochains jeux. Bon, j'exagère, mais, pour ma décharge, tu dois savoir que au moins un tiers des lettres que je reçois me posent ce genre de question. Et je préfère de loin quand vous me parlez de vous, de vos goûts, de vos passions, ou encore quand vous portez une appréciation - juste mais sévère - sur Consoles+ . Bon, puisque j'ai passé ta lettre, je suis obligé d'y répondre... (Sam, Spy, Niiico, venez voir, j'ai des questions pour vous...) 1) F1 Pole Position est un bon jeu mais il faut bien admettre qu'il n'y a pas beaucoup de concurrents sur cette machine.

 On peut parier sur l'arrivée prochaine d'un nouveau Zelda, mais en ce qui concerne F-Zero II, je me demande encore...

3) Dragon Ball Z 2 ne sortira que le 17 décembre au japon (ce sera une cartouche 16 méga). Mais peut-être parlestu de Dragon Ball Z Action Game, qui vient juste de sortir en France, distribué par Bandaï.

4) Il paraît que oui, mais je n'ai jamais essayé... Essaie de relier la prise Péritel de la console sur l'entrée "AUX" du magnétoscope. P.S.: "Wieklen, cela fait 12 437 fois que je t'écris, et..." STOP! Ça marche une fois, pas deux!

Wieklen Ball Z 2 le Retour

### **SCHTROUMPF?**

Cher petit homme bleu,

Non, je ne suis pas un méchant sorcier ayant un sale chat et voulant te manger avec de la salsepareille. Je suis juste un lecteur qui veut t'assommer de questions:

1) Pourquoi avoir mis 92% à Mortal Kombat sur Megadrive? Comme dirait Ze Killer, ce n'est qu'une gentille (enfin, gentille...) daubinette! 2) A quand un Soul Blazer en français?

3) Quel est le meilleur jeu de baston sur console? Sur arcade?

4) As-tu repéré les clins d'œil aux autres jeux Nintendo dans Zelda Link's Awakening (photo de la princesse Peach, ressemblance entre Torin et Luigi, etc.)?

5) Entre Dragon Ball Z Action Game et Mortal Kombat, lequel est le meilleur?

6) Quelle est la daube du siècle (pour toi)?

7) Faut-il une "autorisation" pour adapter une musique à la mode sur un jeu vidéo?

Ryouga [?? ai-je bien lu? C'est si mal écrit! NDW]

Sépastien Grade

Sépastien

Sépastien

Sépastien

Moi, un Schtroumpf?

1) Pourquoi? Oui, pourquoi? J'en sais rien, moi, pourquoi! Personnellement, Mortal Kombat m'ennuie profondément, et ce aussi bien sur arcade que sur SNIN ou sur MD. Je préfère cent fois SFII ou WHII. Mais, comme on dit, chacun ses goûts et, à la rédac, Mortal Kombat a été apprécié sur Megadrive. Ze Killer, lui, n'aime pas grand-chose... Il est très, très difficile.

2) Personne ne le sait encore...
Personnellement (j'ai déjà dit ça quelque part...), je pense que le plus tôt sera le mieux.
Mais il n'est pas prévu pour l'instant...
3) Quel est le meilleur jeu de baston? Oui, quel l'his! Etc. C'est ce qu'on appelle de

3) Quel est le meilleur jeu de baston? Oui, quel ... [bis]. Etc. C'est ce qu'on appelle de l'humour à répétition. SFII, même s'il commence à vieillir sérieusement, reste excellent. World Heroes II et Fatal Fury II (ou, mieux, Fatal Fury Special) sont encore

REDACTION CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
9,11,13, rue du Colonel-Avia,
75754 Paris Cedex 15

meilleurs.

4) Oui! Il y a de nombreux clins d'œil, notamment à Mario (de courtes séquences de plates-formes où l'on retrouve les ennemis de Mario). On sent bien que Mario et Zelda sont sortis du cerveau du même créateur.

5) Dragon Ball Z Action Game, bien sûr! 6) Dark Castle est ce qui se fait de mieux dans le genre. Mais il y en a beaucoup d'autres (malheureusement)...

7) Bien sûr! Pour pouvoir utiliser une musique - ou un thème musical - récent, il faut payer des droits...

Wieklen le schtroumpfophobe

# ZERRI GOUDE INGLICHE...

Avé, globutissimus Wieklen [c'est un compliment? NDW]

Excuse-moi mes défauts d'articulation...

1) Je n'en peux plus, STP, du sang, du sang pour Mortal Kombat sur SNIN, un code pour du sang...

2) J'ai une faveur à demander à l'abject Ze Killer: massacrer les deux hontes françaises que sont Dorothée et Lagaffe.
3) CD-Rom 32 bits pour SFC: to be or not to be? That is the question...

4) Jungle Strike sur SNES: info ou intox?5) Un foot américain sur SNES, c'est pour bientôt?

Asta la vista, Wieklen

Jéjé

Tu as encore quelques progrès à faire en anglais, à ce qu'il me semble... En français aussi, d'ailleurs...

 No comment. On n'a pas le code. Dès qu'on l'a (s'il existe), on vous le donne.
 Dorothée, O.K.!, mais, personnellement, j'aime bien Lagaffe. Pas ses chansons

(débiles à souhait), mais il a d'excellents sketches.

3) No CD 32 bits. No CD tout court, d'ailleurs...

4) Hein? Il n'est pas encore là? Mais ils font quoi, chez Electronic Arts? Non mais! E.A. avait annoncé qu'il ne développerait plus de jeux sur SNIN... Mais il semble s'être calmé et tout devrait repartir comme en 14!

5) Rien à signaler, sauf peut-être Quaterback Club annoncé par Acclaim pour janvier. On vous tient au courant...

Wieklen Ze Fan Of Lagaffe

REDACTION CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 9,11,13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

### WANTED

"Recherchons nain répondant au nom de Wieklen. Très petit (99 cm), barbare, plus dangereux que Ze Killer..." toc, toc... "Attendez, je vais ouvrir... Non, Wieklen, non! Argh!"

P.S.: J'ai oublié le blabla: ton magazine est cool (c'est pour rester dans la tradition).

Bon, maintenant, passons aux questions.

1) A guand Fatal Fury II sur Super Nintendo?

2) Le Mega CD est-il en 32 bits? Est-ce que la Megadrive (ancien modèle) est compatible avec le Mega CD II?

3) Ca me trotte dans la tête depuis le dernier numéro: est-ce que cela vaut la peine d'acheter SF II Turbo si on a déjà la première version et une Action Replay? Ou vaut-il mieux acheter le non moins grand Mortal Kombat?

4) Est-ce que Samuraï Shodown va sortir sur SNIN? Et World Heroes II? Est-ce que la maniabilité de WHII sera meilleure?

5) Doguy dit que Samuraï Shodown est meilleur que SFII Turbo et Mortal Kombat. Et vous, qu'en pensez-vous? 6) Maintenant que la fin de l'année approche, sera-t-il possible d'obtenir le **CD-Rom Super** Nintendo en

importation? 7) Quel est le meilleur jeu de plates-formes

sur SNIN (à part Super Mario World et Bubsy, que j'ai terminés, et excepté Mario Collection et Mr Nutz)?

Le traqueur de nains

Gnarf! 1) Fatal Fury II sur Super Nintendo est annoncé pour début 94 au Japon... Editeur: Takara! 2) Mega CD: 16 bits. La MD 1 est compatible avec le Mega CD II. En revanche, les différentes consoles ne sont compatibles qu'avec les CD de leurs pays respectifs: MD française + MCD français, Genesis + Sega CD américain. MD iaponaise + MCD japonais.

3) Action Replay ou pas, avec l'ancien SFII, tu ne pourras pas jouer avec les boss, et les personnages n'auront pas de nouveaux coups spéciaux. Pour Mortal Kombat, affaire de goût!

> World Heroes sort en décembre sur SNIN. On peut les laisser se reposer un peu avant le numéro 2! Quant à la maniabilité de ce "futur" hit, c'est du coup un peu tôt pour en parler... 5) Ce n'est pas comparable... Samuraï Shodown est, à mon sens, le meilleur jeu de baston sur Neo Geo. SFII Turbo est le meilleur aussi, mais sur SNIN!

6) Je le répète pour la énième fois: IL N'Y AURA A PRIORI

PAS DE CD SFC!

7) Forcément, si tu enlèves tous ces Méga-Hits, il ne reste pas grand-chose... Attends, Sam vient de surgir avec Tiny Toons [sorti en même

MAKKLEM L'ancien

> temps que Super+, snif! NDSAM]. En voilà un autre qu'il est bon!

> > Le Samuraï Wieklen

### **MERCI**

Sérénissime Wieklen,

Cette lettre ne sera pas bien longue, mais elle vient du cœur. Je voudrais seulement dire un énorme MERCI à tous ces Japonais qui nous concoctent des jeux comme Shining Force. Je viens juste de le finir, et il a fallu que je me gonfle la poitrine pour retenir une ou deux larmes, tellement le jeu et, surtout, la fin sont émouvants. Merci, donc, à eux, et que de tels jeux soient les premiers d'une grande famille de jeux similaires. On en veut encore plus, des plus beaux, des plus longs, des plus fluides, des plus difficiles... Le Mega CD est là, et ils ne sont pas foutus de nous pondre un jeu correct! C'est un comble. Comment expliquer cela?

Ghislain le Hobbit

Tu as pour le moment raison en ce qui concerne les titres sur MCD. Quelle déception! Cela fait déjà de longs mois que cet accessoire est disponible, et encore aucun jeu qui justifie réellement son achat





5, rue Dreyfus - Dupont
Zone industrielle Deux Fontaines 57000 METZ
Téléphone: 87.32.18.62. / 87.33.24.66. Fax: 87.32.02.05.
aux heures de bureau: de 10h à 12h et de 14h à 18h30

Toutes nos consoles sont garanties 12 mois de tout vice de fabrication, nos jeux sont garantis 3 mois

	GENESIS	
	Activator	604 F
	Awesome Possum	397 F
G	Barney	362 F
	Blades of vengence	344 F
	Battle Toads dbl Dragon	380 F
	Bouton arcade stick (6)	344 F
	Brutal Football	380 F
	Belle's Quest	350 F
	Championship Soccer	344 F
	Chester Cheetah II	368 F
	Cliffhanger	380 F
	Dracula	380 F
	Dragon's fury II	350 F
	Dual Turbo Remonte	391 F
	Dr Robotnike M.B Mach	380 F
	Fido Dido	368 F
	Formula 1 Racing	380 F
	Fun'n Games	409 F
		385 F
	Gauntlet	344 F
	Genghis Khan II	409 F
	Greatest Heavywights	
	James Bond III	344 F
١	Last Action Hero	380 F
	Legend of the Ring	380 F
1	Lethal Enforcers	486 F
	Logt Viriwgo	344 F
ı	Mac Donald Land	368 F
ı	Mutant League Hockey	
		380 F
	Nigel Mansel Racing	380 F
	Pink Panther	361 F
	Power Plug	290 F
	Pugsy	391 F

9	
GENESIS (suit	e)
Rale Dravin	350 F
Ren and Stimpy	368 F
Road of the Beast	350 F
Robocop Vs Terminator	409 F
Socks the cat	368 F
Soldiers of fortune	403 F
Son of Chuck	380 F
Sonic Spinball	380 F
Super Bowling	409 F
Super NBA	450 F
Team Player	NC
TMNT 5 Tour Fighter	391 F
Thomas the Tank Engine	368 F
Virtual Riball	344 F
Wayne's World	395 F
Winter Olympics	415 F
Wiz'n'Liz	380 F
Console GENESIS	
2 manettes + 1 jeu	890 F
SUPER NES U	S
ABC Mon Night Football	530 F
Actraiser II	474 F
Adaptateur AD 29 News	94 F
Arts of Fighting	550 F
Barbie	530 F
Battletank II	509 F
Biometal	450 F
Crash Dummies	474 F
Championship Lo Soccer	
Championship Pool	474 F
Choplifter III	426 F

Cliffhanger 474 F Daffy & Marvin 474 F Dig & Spike Volley Ball 474 F Dracula 474 F Championship Lo Soccer 474 F Championship Pool 474 F Choplifter III 426 F Cliffhanger 474 F Daffy & Marvin 474 F Dig & Spike Volley Ball 474 F Dracula 474 F Dual Turbo Remonte 474 F Last Action Hero 474 F
Dig & Spike Volley Ball 474 F Dracula 474 F Championship Lo Soccer 474 F Championship Pool 474 F Choplifter III 426 F Cliffhanger 474 F Daffy & Marvin 474 F Dig & Spike Volley Ball 474 F Dracula 474 F Dual Turbo Remonte 474 F
Dracula 474 F Championship Lo Soccer 474 F Championship Pool 474 F Choplifter III 426 F Cliffhanger 474 F Daffy & Marvin 474 F Dig & Spike Volley Ball 474 F Dracula 474 F Dual Turbo Remonte 474 F
Championship Lo Soccer 474 F Championship Pool 474 F Choplifter III 426 F Cliffhanger 474 F Daffy & Marvin 474 F Dig & Spike Volley Ball 474 F Dracula 474 F Dual Turbo Remonte 474 F
Championship Pool 474 F Choplifter III 426 F Cliffhanger 474 F Daffy & Marvin 474 F Dig & Spike Volley Ball 474 F Dracula 474 F Dual Turbo Remonte 474 F
Choplifter III 426 F Cliffhanger 474 F Daffy & Marvin 474 F Dig & Spike Volley Ball 474 F Dracula 474 F Dual Turbo Remonte 474 F
Cliffhanger 474 F Daffy & Marvin 474 F Dig & Spike Volley Ball 474 F Dracula 474 F Dual Turbo Remonte 474 F
Daffy & Marvin 474 F Dig & Spike Volley Ball 474 F Dracula 474 F Dual Turbo Remonte 474 F
Dig & Spike Volley Ball 474 F Dracula 474 F Dual Turbo Remonte 474 F
Dracula 474 F Dual Turbo Remonte 474 F
Dual Turbo Remonte 474 F
Last Action Hero 474 E
Last Action Held 4/4 F
Lester the Unlikely 480 F
Lufia 521 F
Eaninox 462 F
Mickey's Ult Challenge 509 F
NB 17 Show Down 556 F
NHL 94 474 F
Pac Attack 426 F
Paladin's Quest 509 F
Plnk Panther 474 F
Play Fighter 530 F
Power Plus 379 F
Putty 520 F
Rex Roman 530 F
Riddick Bowe Boxing 474 F
Robocop Vs Terminator 530 F
Romances King Doms III 550 F
Sengoku 474 F
Side Pocket 462 F

The second secon	The state of the state of
SIm Ant	474 F
Soldiers of Fortune	555 F
Spellorrfy	462 F
Sunset Riders	474 F
Super Battleship	462 F
Super Bowling	555 F
Super Ceagars Palace	474 F
Super Empire Strike	492 F
Super Flghter Stick	320 F
Super Nova	462 F
SEGA CD RO	
AH Thunderstrike	375 F
	420 F
Cliffhanger	420 F
Dracula	
Dune	420 F
Jeopardy US	420 F
Joe Montana	420 F
Journey to CTR of car	W. C.
Last Astion Hero	420 F
Lethal Enforcers	450 F
Microcosm	420 F
Monkey Island	376 F
NFL'S Greatest Team	409 F
Pugsy	420 F
Rage in the Cage	375 F
Shadow of the beast 2	
Sonic	374 F
Son of Shuck	420 F
Terminator	420 F
Terra Stryker Silpeed	375 F
Third World War	420 F
Wheel of Fortune	420 F
	690 F
+ 1 jeu sans manette	

coupon de commande à retou	in ner m	ilberativement a i	VICINOIL	THEATEN
Nom : Prénom :		Désignation	Quantité	Prix unitaire
Adresse:				
Ville: Code Postal :			legal feets.	
☐ Chèque bancaire comptant (-8 % de remise)				
☐ Je paye 40 % d'acompte (-4 % de remise)		(+frais de port : 35 F / jeu)	Total	

REDACTION CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER 9,11,13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

n'a fait son apparition sur le marché. Finalement, les Japonais ne sont peutêtre pas si bons que cela... Mais patientons encore un peu, cela pourrait devenir intéressant avec par exemple Dune et, dans un autre registre, Sonic CD. En attendant, sur MD, je te conseille de t'essayer à Warsong (si tu le trouves en magasin) et à Shining Force 2, qui vient de sortir au Japon. Il est excellent! Nous le testerons dès qu'il sera dispo en import.

S.A.S. le Mega W [Wieklen]

### **N'EN JETEZ PLUS!**

Vénéré Wieklen, Cela fait un mois et demi que j'ai découvert LE jeu, un jeu qui m'a totalement retournée tant il était superbe. C'est pour moi le plus beau des shoot-them-up. Ce jeu, c'est Starblade, de Namco. Depuis que je le connais, les autres "shoot" (même en arcade) sont devenus "petits". Je suis prise par la starblademania! D'autant plus qu'en lisant une des rubriques "Arcade", j'ai appris la naissance de Galaxian III, toujours de chez Namco, dont il est dit: "C'est le successeur de Starblade." Alors, là, j'ai pas pu résister, je suis devenue folle, comme Tetsuo dans Akira (autre chef-d'œuvre), et j'ai cherché partout dans Paris. En vain (snif!). Enfin, je ne me suis pas encore jetée du haut de la tour Eiffel avec un poids de 300 kg, car je me dis: les 32 bits arrivent! Peut-être que le génial Namco va adapter son chef-d'œuvre sur 3DO, ou sur le futur projet Saturne de Sega. Alors réponds, je t'en supplie à genoux: ce somptueux soft sera-t-il édité sur une des nouvelles machines dont tout le monde parle? A propos des 32 bits et autres Jaguar, qui vont être de pures merveilles, plusieurs questions me viennent à l'esprit: quel sera leur prix? J'économise déjà car je pense qu'il sera imposant... Le prix des jeux sera-t-il, lui aussi, très élevé? Si l'on est obligé de vider son compte en banque pour jouer, comme

c'est le cas sur Neo Geo, ce n'est pas la

peine de se procurer une 32 bits. Un jeu par an, cela ne vaut pas le coup!

J'adore Ranma 1/2, c'est mon manga

préféré. J'ai donc sauté sur les titres SFC du même nom, et je les adore. Mais quand j'ai joué à la version PC Engine, je l'ai trouvée mille fois mieux!

Au fait, est-ce que tu t'intéresses à un manga? Ou à un dessin animé?

J'ai vu X-Wing sur PC 486. Ce bijou de Lucas Art est-il prévu sur SNIN?

A propos du CD-Rom de la SFC, j'ai lu que Nintendo avait abandonné le projet du fait de la prochaine sortie des 32 bits. Est-ce vrai (alurps!)?

Lise

Galaxian III ne sera certainement pas adapté mais n'aie crainte, d'autres petits bijoux vont voir le jour et j'ai comme l'impression que Galaxian III va vite devenir obsolète. Sinon, ca y est, la 3DO est arrivée le mois dernier! Et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'elle a fait sensation à la rédaction. Marc n'a pas lâché le joypad avant d'avoir fini Crash'n Burn, le jeu fourni avec (une course de voitures

"destroy" vraiment superbe). Aucun doute, cette machine va faire beaucoup de bruit, et ce même si, dans les premiers temps, elle sera proposée à un prix prohibitif. Imagine: 7 000 F pour la console avec un jeu! Cela dit, si ce standard veut détrôner les 16 bits actuelles, les constructeurs devront rapidement baisser les prix. Ce standard est "ouvert", et n'importe qui peut en fabriquer. Aucun doute: les 3DO seront rapidement disponibles à des prix plus corrects (2 000 ou 3 000 F). Les jeux seront, à mon avis, aux prix actuels des cartouches SNIN (500 F environ). On verra. Ni Starblade ni Galaxian III ne sont encore annoncés sur cette machine, mais il est encore trop tôt. Au vu de ses capacités (et sur la base du jeu fourni), je pense qu'elle pourra sans problème

accueillir ce type de jeu. D'ailleurs, une démo de Total Eclipse était présentée en preview sur l'un des CD proposés, et au vu des premières images... Galaxian III n'a qu'à bien se tenir.

Ranma: i'aime beaucoup. Je préfère Dragon Ball (l'original), mais j'aime aussi DBZ. Et Akira (en BD de préférence), bien sûr. Les mangas me posent un petit problème: je ne lis pas le japonais, et je n'aime pas ne pas tout comprendre... Tiens, à propos, j'ai vu, il y a longtemps, un dessin animé tiré du jeu micro Wizardry. C'était en japonais, mais c'était quand même très sympa...

Je doute que X-Wing soit jamais adapté sur SNIN. Sur 3DO, peut-être, encore que je verrai mieux sur cette machine le dernier titre de Lucas Art, Rebel Assault.

Aux dernières nouvelles, le CD-Rom SFC est toujours à la trappe. Et ce, non pas à cause des 32 bits, mais à cause du bus de transfert des données entre la SNIN et le CD-Rom, qui ne serait pas assez rapide.

Wieklen le 3DNain

P.S.: O.K.! pour la hache... [Private joke...]



Bravo à Sébastien Minouri: il gagne l'abonnement du mois. Merci à Sébastien (bis), Nicolas, Ludovic, "roy des nains" [Glurps! Je vais me fâcher], et à tous les autres (signez vos œuvres!) Quand les enfants ne vont pas à l'école, c'est tout un peuple qui ne grandit pas...

# Parrainer un enfant du-bout-du-monde

En Afrique, en Inde, des milliers d'enfants ne savent ni lire, ni écrire, ni compter. Des milliers d'enfants n'ont tout simplement pas d'avenir devant eux. Depuis plus de 10 ans, Aide et Action refuse cette fatalité et favorise, par des actions concrètes, la scolarisation des enfants du-bout-du-monde.



arrainer un enfant avec Aide et Action, c'est l'emmener sur le chemin de l'école. Le parrain connaît l'enfant qu'il prend en charge, il le suit le temps de sa scolarité primaire, il lui donne une chance d'avenir dans son village, dans son pays.

Le parrainage repose sur un principe simple: le parrain s'engage à verser 100 F par mois. Il reçoit le dossier personnel de l'enfant ainsi que sa photo. La situation familiale et l'environnement de cet enfant lui sont brièvement retracés. Ensuite, trois fois par an, l'enfant envoie une lettre à son parrain: des dessins,

puis au fil de ses progrès de petits mots sur sa vie, son travail... Les appréciations de son instituteur permettent de suivre sa scolarité. Et bien sûr, s'il le souhaite, le parrain peut répondre à son filleul. De lettre en lettre, un lien s'établit entre le parrain et l'enfant.

De son côté, Aide et Action informe régulièrement le parrain sur ce qui est réalisé à l'école : construction d'une salle de classe, organisation de la coopérative scolaire, formation des enseignants. Par ailleurs, des actions sont entreprises dans le village du filleul. Elles profiteront à toute la communauté : installation de pompes à eau, alpha-

bétisation des parents, formation aux techniques agricoles.

Vous désirez, vous aussi, offrir à un enfant du-bout-du-monde de vraies chances d'avenir, le suivre pas à pas le temps de sa scolarité primaire ? Rejoignez les 47 000 parrains d'Aide et Action et remplissez le coupon ci-dessous. Très prochainement, vous recevrez le dossier et la photo de votre filleul.

Jean Claude Buchet Directeur

### AIDE ET ACTION A REÇU LE PRIX CRISTAL.

Transparence des comptes, rigueur dans la gestion, respect des engagements pris à l'égard des parrains comme des filleuls sont les lignes de conduite qui depuis 10 ans guident le travail d'Aide et Action, première association de parrainage en France. En 1990, Aide et Action a reçu le prix Cristal de la transparence de l'information financière, décerné par la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes.

Aide et Action est une association bumanitaire, apolitique et non confessionnelle. Vos dons sont déductibles de vos impôts dans les limites prévues par la loi. Un reçu fiscal vous sera adressé chaque année.

Aide et Action est titulaire d'un compte à la Fondation de France nº 60/1168.



DES CENTAINES D'ENFANTS ATTENDENT ENCORE LE PARRAIN OU LA MARRAINE QUI LES AIDERA A PRENDRE LE CHEMIN DE L'ECOLE. MERCI DE COMPLETER LE BON CI-DESSOUS ET DE LE RENVOYER A : AIDE ET ACTION - 67 boulevard Soult - 75012 PARIS -Tél. (1) 40 19 04 14

3	A RENVOYER -		
je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Merci de m'adresser le dossier comportant la photo de mon filleul.  Envoyez-moi la documentation complète sur Aide et Action.	□ Mme □ Mlle □ M. (en majuscules S.V.P)  Prénom Rue		
☐ Je ne peux pas parrainer un enfant maintenant, mais je vous envoie un don de :	Code Postal LILI Tél		
☐ 150F ☐ 300F ☐ 500F ☐ AutreF  Ce don servira au financement d'actions prioritaires.	Profession (facultatif)		

### **INDEX DES JEUX TESTES DANS CONSOLES+**

(le numéro figurant à la fin de chaque titre de jeu correspond au numéro de consoles+ dans lequel est paru son test)

	*
Alien Vs predator Super Nintendo	21
Alien Vs predator, Super Nintendo, Bart vs the World, NES,	17
Baseball Heroes, Lynx,	15
Blackhole Assault, Mega CD II,	24 17
Bras Nomber, Super Famicom, California games 2, Super Nintendo.	
Captain America, Megadrive,	16
Captain America, Super Nintendo	25
Cras Dummies, Super Nintendo, Crash Dummies, Sega,	25 24
Double Clutch, Megadrive,	21
<ul> <li>Double Dragon 3, Game Boy,</li> </ul>	14
Dracula, Lynx, Family dog, Super Nintendo US,	17 23
Firehawk, Nintendo,	23
Firehawk, Nintendo, Galaga 2, Garne Gear,	22
Home alone, Sega, Hook, Game Boy,	22 14
Hunt for Red October,	17
Super Nintendo,	19
Lethal Weapon, Game Boy, Mig 29, Nintendo,	19 23
Monopoly, NES/Super NES,	18
Monopoly, NES/Super NES, Pit fighter, Lynx, Predator 2, Game Gear,	20
Predator 2, Game Gear, Race Drivin, Super Nintendo US,	24 15
Sonic 2, Megadrive,	16
Steet Falons, Megadrive,	16
Street combat, Super Nintendo US, Street fighter 2, Super Nintendo,	22
Super Rattletank Super Nintendo,	17 14
Super Battletank, Super Nintendo, Super Soccer, PC Engine CD, Super Star Wars, Super Nintendo, Superman, Game Gear,	18
Super Star Wars, Super Nintendo,	19
Terminator 2, Megadrive,	21
Warspeed, Megadrive,	20
World Class Fusball Soccer, Lynx,	16
RUBRIQUE REVIEW	
3 COUNT BOUT, Neo Geo,	21
688 ATTACK SUB, Megadrive.	2
1941, Supergrafx, 2020 SUPER BASEBALL, SFC,	21
2020 SUPER BASEBALL, Neo Geo,	4
A BOY AND HIS BLOB, Megadrive,	1.
ACROBAT MISSION,	40
Super Famicom, ACTRAISER Super Famicom	15
ACTRAISER, Super Famicom, ACTRAISER, Super Nintendo,	19
ADDAM'S FAMILY, Game Boy, ADDAM'S FAMILY, Nintendo,	13
ADDAM'S FAMILY, Nintendo, ADDAMS FAMILY II,	13
Super Nintendo,	18
Super Nintendo, ADDAMS FAMILY, PC Engine CD, ADDAMS FAMILY,	7
ADDAMS FAMILY, Super Nintendo US,	11
ADVENTURE ISLAND II, Nintendo,	11
ADVENTI IRE ISLAND IN	
ADVENTURE ISLAND. Come Box	16
THE PACIFIC, Nintendo, ADVENTURE ISLAND, Game Boy, ADVENTURE ISLAND, PC Engine, ADVENTURES IN THE MAGIC KING	Ö
ADVENTURES IN THE MAGIC KING	DOM,
Nintendo, AERIAL ASSAULT, Game Gear,	12
AEROSTAR, Game Boy.	4
AIR RESCUE, Sega,	12
ALDYNES, Supergrafx, ALFRED CHICKEN Game Boy,	0 22
ALIEN 3. Game Gear.	17
Al IFN 3 Menadrive	13
ALIEN 3, Sega,	16
ALIEN 3, Super Nintendo, ALIEN SYNDROME, Game Gear,	24 9
ALIENSTORM, Megadrive,	1
ALIENSTORM, Megadrive, ALIENSTORM, Sega, ALISIA DRAGOON, Megadrive,	6
ALISIA DRAGOON, Megadrive, ALADDIN, Megadrive,	6 24
ALPHA MISSION 2. Neo Geo.	1
ALTERED SPACE, Game Boy, AMAZING TENNIS,	4
Super Nintendo US,	16
ANDRO DUNOS, Neo Geo, ANNET, ERNEST EVANS, Mega CD,	12
ANNET, ERNEST EVANS, Mega CD	19
ANOTHER WORLD, SNIN, APB, Lynx,	15 2
AQUATIC GAMES, Megadrive,	14
ARCADE SMASH HIT, Sega, AREA 88, Super Famicom,	11
AREA 88, Super Famicom, ARIEL THE LITTLE MERMAID,	1
Megadrive,	17
ARIEL, THE LITTLE MERMAID,	
Game Gear, ART OF FIGHTING, Neo Geo,	19
ASTERIX, Game Boy,	16 21
ASTERIX, Megadrive,	24
ASTERIX, Super Nintendo,	22
ASTERIX, Sega, ASTERIX AND THE SECRET MISSIO	5 N.
Sega.	25
ATOMIC ROBO-KID, Combo AV,	14
ATOMIC RUNNER, Megadrive, AVENTURES MAGIQUES DE	13
MICKEY, Super Famicom,	14
AWESOME GOLF, Lynx,	6

AX BATTLER, Game Gear, AXELAY, Super Famicom, B.C. KID, Game Boy, BACK TO THE FUTURE II, Sega, BACK TO THE FUTURE III, Sega, BAD OMEN, Megadrive, BAD'N RAD, Game Boy BALLISTIX, PC Engine, BART VS THE JUGGERNAUTS, BART'S NIGHTMARE, Megadrive, BART'S NIGHTMARE BART'S NIGHTMARE, SUPE NINEROD US, BASEBALL STARS 2, Neo Geo, BASKETBRAWL, Lymx, BATTMAN RETURNS, Came Gear, BATTMAN RETURNS, Lymx, BATTMAN RETURNS, Mega CD, BATTMAN RETURNS, Megadrive, BATTMAN THE RETURN OF THE JOKER, Game Boy, BATMAN, RETURN OF THE JOKER, BATMANS RETURN Super Famicom,
BATTLE BLAZE, Super Famicom,
BATTLE DODGE BALL, Super Famicom, BATTLE LODE RUNNER. PC Engine, BATTLE MANIA, Megadrive, BATTLE OF OLYMPUS, Nintendo, BATTLE TOADS, Game Boy, BATTLECLASH, Super Nintendo, BATTLETOADS Megadrive, BATTLETOADS, Nintendo, BEAST WARRIOR, Megadrive. BEST OF THE BEST, Nintendo, BEST OF THE BEST, Nintendo, BEST OF THE BEST, Nintendo, BEST OF THE BEST, Super Nintendo US, 1.
BILL & TED'S EXCELLENT
ADVENTURE, Game Boy, 2
BILL LAIMBEER'S COMBAT BASKET BALL, Super Nintendo US, BILL WALSH COLLEGE BIO SHIP PALADIN, Megadrive, 3 BIO SHIP PALADIN, Megadrive, 3 BLACKHOLE ASSAULT, Mega CD, 14 BLADES OF STEEL, Game Boy, 9 BLASTER MASTER, Nintendo, BLAZEON, Super Famicom, BLOCK OUT, Megadrive, BLOWOUT, Nintendo, BLUE SHADOW, Nintendo, BOB Mégadrive, BOB Super Niritendo, BOMBERMAN 93, PC Engine, BONANZA BROS, PC Engine CD, BONANZA BROS, Sega, BOB Mégadrive. BOND 007, Sega, BOULDER DASH, Game Boy, BOULDER DASH, Nintendo, BOXXLE, Game Boy, BROWNING, PC Engine CD, BUBBLE BOBBLE, Sega, BUBBLE GHOST, Game Bov. BUBSY, Megadrive, BUBSY, Super Nintendo US, BUGST, Super Nillians Co., BUGS ROGERS, Megadrive, BUGS BUNNY II, Game Boy, BUILDERLAND, PC Engine CD, BULLS VS BLAZERS, Megadrive, BULLS VS BLAZERS BULLS VS BLAZEHS,
Super Nintendo US,
BULLS VS LAKERS, Megadrive,
BURA FIGHTER, Game Boy,
BURGERTIME DELUXE, Game Boy,
BURGHING FIGHT, Neo Geo,
5 BUSTER BALL, Game Gear, 9
CACOMA KNIGHT, Super Famicom, 18
CADASH, Megadrive, 12
CAESAR'S PALACE, Game Boy, 3 CAL. 50, Megadrive, CALIFORNIA GAMES, Nintendo, CAMEL TRY, Super Famicom, CAPTAIN PLANET, Megadrive, CAPTAIN PLANET, Nintendo, CASTLE OF ILLUSION, Megadrive, CASTLEVANIA 3, Nintendo CASTLEVANIA II, Game Boy, CAVEMAN NINJA, Nintendo, CENTURION, Megadrive, CHAKAN, Megadrive, CHAMPION OF EUROPE, Sega, CHAMPIONSHIP POOL, CHESS MASTER, Game Boy CHESSMASTER Super Nintendo, CHESSMASTER, Game Gear, CHESTER CHEETAH, SNIN US.

CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Nintendo, CHIKI CHIKI BOY, Megadrive, CHOPLIFTER I, Game Boy, CHRIS NO BOOKEN, PCE CD, CHUCK 2 SON OF CHUCK, Game Gear, CHUCK ROCK, Game Gear. CHUCK ROCK, Megadrive, CHUCK ROCK, Sega, CHIICK ROCK Super Nintendo CHUCK ROCK, Super Nilitell CHUCK ROCK 2, Megadrive, CONAN, PC Engine CD, COOL SPOT, Megadrive, COOL SPOT, Super Nintendo, COOL WORLD, Super Nintendo, CORPORATION, Megadrive, CORVETTE ZF1 CHALLENGE, Nintendo, 10 CORYOON, PC Engine, 6 COSMIC SPACEHEAD, Megadrive 26 COTTON, PC Engine CD, CRACKOUT, Nintendo, CRASH'N BURN, 3DO CREST OF WOLF, PC Engine CD. CROSSED SWORDS, Neo Geo, CRUDE BUSTER, Megadrive, CRYING, Megadrive, CRYSTAL MINES II, Lynx, CRYSTAL WARRIOR, Game Gear, CYBORG JUSTICE, Megadrive, DAHNA, Megadrive, DAISENPU CUSTOM, PC Engine, DARIUS TWIN, Super Famicom, DARK EDGE, Arcade, DARKWING DUCK, Game Boy, DARCKWING DUCK, Nintendo, DAYIS CUP TENNIS, PCE CD, DAVIS CUP TENNIS, PCE CD, DAVIS CUP WORLD TOUR, MD, DEAD DANCE, Super Famicom, DEATH DUEL, Megadrive, DECAP'ATTACK, Megadrive, DEFENDER OF THE CROWN, DEFENDERS OF OASIS GG DENIS LA MALICE, Super Nintendo, 25 DENNIN ALESTE, Mega CD, 17
DESERT STRIKE RETURN TO THE GULF. Super Nintendo US, 15
DEVASTATOR, Mega CD, 20
DEVIL'S COURSE, Super Famicom, 24
DEVIL CRASH, Megadrive, 3 DIMENSION FORCE DIRTY LARRY, Lynx, DIRIT LARRY, LYNA,
DIZZY, Nintendo,
DORAMON II, PC Engine,
DOUBLE CLUTCH, Megadrive,
DOUBLE DRAGON II, Game Boy DOUBLE DRAGON II, Megadrive, DOUBLE DRAGON III, Nintendo. DOUBLE DRAGON, Megadrive, DR. FRANKEN, Game Boy, DR. MARIO, Game Boy. DRACULA, Lynx, DRACULA, Super Famicom, DRAGON BALL Z 2, Super Famicom, DRAGON CRYSTAL, Sega, DRAGON EGG, PC Engine, DRAGON SABER, PC Engine, DRAGON'S EYE, Megadrive, DRAGON'S LAIR, Game Boy, DRAGON'S LAIR, Nintendo, DUNGEONS AND DRAGONS, Megadrive, DUNGEON MASTER, Super Nintendo, DUNGEON MASTER, 25 PC Engine CD, DYNA WARS, Super Famicom. EARNEST EVANS, Mega CD. EDONO KIBA, Super Famicom. EL VIENTO, Megadrive, ELFARIA, Super Famicom, EMPIRE STRIKES BACK, GB, ERIC CANTONNA FOOTBALL CHALLENGE, Super Nintendo, ETERNAL CITY, PC Engine, EUROPEAN CLJB SOCCER, MD, EVANDER HOLYFIELD BOXING,

EX-MUTANTS, Megadrive,

EXHAUST HEAT, Super Famicom, 8 EXILE 2, PC Engine CD, 15 EXILE, Megadrive, 10 F- ZERO, Famicom, 0 15 STRIKE EAGLE, Game Boy, 15 STRIKE EAGLE, Nintendo, F-22 INTERCEPTOR Megadrive F. FANTASY, MYSTIC QUEST, Super Nintendo US, 1 BACE Game Boy F1 GRAND PRIX II, Super Famicom, 19 F1 GRAND PRIX, Megadrive, 5 F1 GRAND PRIX, Super Famicom, 11 F1 HERO MD, Megadrive, F1 POLE POSITION, Game Boy, F1 POLE POSITION, SNIN, FACERALI 2000 Super Nintendo US, FACTORY PANIC, Game Gear, FAERY TALE ADVENTURE, MD, FANTASIA, Megadrive, FANTASTIC DIZZY, Mégadrive, FANTASY ZONE, Garne Gear, FATAL FLIRY 2 Nen Gen FATAL FURY, Super Famicom. FATAL FURY SPECIAL, Neo geo, FATAL REWIND, Megadrive, FELIX LE CHAT, Game Boy, FELIX THE CAT Nintendo FINAL FIGHT 2. Super Famicom. FINAL FIGHT, Mega CD, 11 FINAL FIGHT, Super Nintendo, 11 FINAL MATCH TENNIS, PC Engine, 0 FINAL SOLDIER, PC Engine FLASHBACK, Megadrive, FOOTBALL FRENZY, Neo Geo, FOOTBALL INTERNATIONAL, Game Boy, FORGOTTEN WORLDS, PORIODI TEN WORLDS, PC Engine CD, FORGOTTEN WORLDS, Sega, FORMATION SOCCER, SFC FORMULA ONE, Megadrive, FORTIFIED ZONE, Game Boy, FOUR PLAYER'S TENNIS, LOC AIR BATTLE, Megadrive, G-LOC, Game Gear, G-LOC, Sega, G. F. KO BOXING, Game Gear, GALAGA 91, Game Gear, GALAHAD, Megadrive, GALAXY FORCE 2, Megadrive, GALAXY FORCE, Sega, 0 GARGOYLE'S QUEST 2, Nintendo, 22 GARGOYLE'S QUEST, Game Boy, 0 GATE OF THUNDER, PC Engine CD, GAUNTLET II, Game Boy, GEAR STADIUM, Game Gear, GENERAL CHAOS, Megadrive, GG SHINOBI, Game Gear, GHOST PILOTS, Neo Geo, GHOSTBUSTERS 2, Game Boy, GHOSTBUSTERS 2, Nintendo, GOAL Nintendo, 2 GODS, Megadrive, 18 GODZILLA MONSTER OF MONSTERS, GOEMON GANBARRE Super Famicom, GOKURAKU CHUKA TAISEN, PC Engine, GOLDEN AXE II, Megadrive, GOLDEN AXE III, Megadrive, GOLDEN FIGHTER, SFC, GOLF, Garne Boy, GOOF TROOP, Super Nintendo, GPX CYBER FORMULA, SFC, GPX CYBER FORMULA, SFO, GRADIUS, PC Engine, GRADIUS II, PC Engine CD, GRANADA, Megadrive, GRANDSLAM TENNIS, Megadrive, GRIFFIN, Game Gear, GUN FORCE, Super Famicom, GUNSTAR HEROES, Megadrive, GYNOUG, Megadrive, HARD BALL III, Megadrive, HARD DRIVIN', Lyrix, HARD DRIVIN', Megadrive, HARLEY'S HUMONGOUS ADVENTURES, Super Nintendo US, 20 HAT TRICK HERO, Super Famicom, 9

HAUTING STARRING POLTERGUY

HAWK F-123, PC Engline, HEAVY NOVA, Megadrive, HEAVY WEIGHT CHAMP, GG, HERO OF TONMA LEGENDIES, HEHO OF FORMA LEGENDIES,
PC Engine,
HIT THE ICE, Megadrive,
HIT THE ICE, Super Nintendo US,
HOCKEY, Lynx,
HOME ALONE 2, SNIN US, HOME ALONE, Game Gear,
HOME ALONE, Megadrive,
17
HOME ALONE, Super Nintendo US, 8
HOOK, Nintendo,
HOOK, Super Famicom,
HORROR STORY, PC Engine CD,
20
HUDSON HAWK, Game Boy,
HUMAN SPORTS FESTIVAL,
PC Engine CD,
8 PC Engine CD, HUNT FOR RED OCTOBER, GB, Nintendo. HYPER BASEBALL 92, Game Gear, 11 HYPER ZONE, Super Famicom, 2 IKARI NO YOSAI, Super Famicom, 19 IMAGE FIGHT 2, PC Engine CD, IMMORTAL, Megadrive, IMPERIUM, Super Nintendo US, INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, Megadrive, INDIANA JONES, Game Gear, ISHIDO, Lynx, 4
ISOLATED WARRIOR, Nintendo, 2
JACK NICKLAUS GOLF, Game Boy,20 JAMES BOND JR. JAMES POND 2, Sega, JAMES POND 3, Megadrive, JERRY BOY, Super Famicom, JEWEL MASTER, Megadrive, JIMMY CONNORS, Same Boy,
JIMMY CONNORS, Game Boy,
JIMMY CONNORS, Game Boy,
JIMMY CONNORS, Mintendo,
JOE MAC, Super Famicom,
JOE AND MAC, Game Boy,
JOE MONTANA FOOTBALL, GG,
JOE MONTANA FOOTBALL GG,
JOE MONTANA II Megadrive,
JO JOE MONTANA II. Megadrive JOHN MADDEN FOOTBALL '92, Megadrive, JORDAN VS BIRD, Game Boy, JURDAN VS BIRD, Megadrive, JURDAN VS BIRD, Megadrive, JUNGLE STRIKE Megadrive, JURASSIC PARK, Game Boy, JURASSIC PARK, Megadrive, JURASSIC PARK, Nintendo, JURASSIC PARK, Nintendo, 25 JURASSIC PARK, Super Nintendo, 25 (ABUKI QUANTUM FIGHTER Nintendo, KENDO RAGE, Super Famicom, KICK BOXING, PC Engine CD, KICKLE CUBICLE, Nintendo, KID CHAMELEON, Megadrive, KID ICARUS, Game Boy, KIKIKATAI, Super Famicom KING OF THE MONSTERS, Megadrive, KING OF THE MONSTERS, Neo Geo, KING OF THE ZOO, Game Boy, KING'S BOUNTY, Megadrive, 1 KIRBY'S ADVENTURES, Nintendo, 23 KIRBY'S DREAM LAND, Game Boy, 17 KLAX, Lynx, KLAX, Megadrive, KLAX, Sega, KNIGHT QUEST, Game Boy, KONAMI HYPER SOCCER, Nintendo, KONAMIC GOLF, Game Boy KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE, Megadrive, KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE, Super Nintendo US, KUNG FOOD, Lynx, KUNG-FU MASTER, Game Boy, KUNIO'S SOCCER, PC Engine CD, LAGOON, Super Nintendo US, LANDSTALKER, Megadrive, LASER GHOST, Sega, LAST FIGHTERS TWIN, SFC, LAST RESORT, Neo Geo, LEADER BOARD GOLF, GG, LEAGUE BOWLING, Neo Geo, LEGEND OF SUCCESSFUL JOE, Neo Geo, LEGEND OF ZELDA, SFC, LEMMINGS, Game Boy,

LEMMINGS, Game Gear, LEMMINGS, Lynx, LEMMINGS, Megadrive, LEMMINGS, Nintendo , PC Engine CD, LEMMINGS, Sega, LEMMINGS. Super Famicom LETHAL WEAPON, Super Nintendo, LHX ATTACK CHOPPER, MD, LINE OF FIRE, Sega, LIQUID KID, PC Engine, LITTLE NEMO DREAM MASTER, Nintendo, LOONEY TUNES, Game Boy, LOONEY TUNES, Game Boy, LOST VIKINGS, Super Nintend LOTUS TURBO CHALLENGE, Megadrive, LOW-G-MAN, Nintendo, LUCKY DIME CAPER, Sega, LUNAR POOL, Nintendo, LUNAR POUL, NIMERICO, LYNX CASINO, LYNX, MAGIC SWORD, Super Famicom, MAGICAL CHASE, PC Engine, MAGICAL TARURUTO, Megadrive, MAGICIAN LORD, Neo Geo MAGICIAN LOPID, Neo Geo, MANIAC MANSION, Nintendo, MARBLE MADNESS, Garne Boy, MARBLE MADNESS, Garne Gear, MARBLE MADNESS, Megadrive, MARBLE MADNESS, Nintendo, MARBLE MADNESS, Sintendo, MARBLE MADNESS, Sega, MARCHEN MAZE, PC Engine, MARBIA 2 WOSHI Garpa Boy MARIO & YOSHI, Game Boy, MARIO & YOSHI, Nintendo MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY, Megadrive, MARVEL LAND, Megadrive, MASTER OF DARKNESS, Sega, MASTER OF WEAPON, Megadrive MAU RENJISI, Megadrive, MAU RENJISI, Megadrive, MAZIN SAGA, Megadrive, MEGALOMANIA, Megadrive, MEGAMAN 3, Game Boy, MEGAMAN 2, Nintendo, MERCS, Megadrive, MERCS, Negaunie, MERCS, Sega, MESOPOTAMIA, PC Engine, MESUPOTAMIA, PC Engine, METAL JACK, Super Famicom, METAL STOKER, PC Engine, MICK & MACK, Game Gear, MICKEY CHASE, Game Boy, MICKEY CHASE, Game Boy, MICKEY & DONALD, Megadrive, MICKEY II, Sega, MICKEY MOUSE 2, Game Gear, MICKEY MOUSE, Game Boy, MICKEY MOUSE, Game Gear MICRO MACHINES, Nintendo, MIDNIGHT RESISTANCE, MD, MIGHT AND MAGIC, Megadrive, MISSION: IMPOSSIBLE, Nintendo, MOONWALKER, Sega, MORTAL KOMBAT, Megadrive, MORTAL KOMBAT, SNIN, MR NUTZ, Super Nintendo, MS PACMAN, Sega, MUHAMMAD ALI HEAVY WEIGHT BOXING, Megadrive, 19
MUSYA, Super Famicom, 8
MUTANT LEAGUE FOOTBALL, MD, 19 MUTATION NATION, Neo Geo, MYSTIC QUEST, Game Boy, NASCAR, Game Boy. NAVY SEALS Ninten NBA ALL STAR CHALLENGE, Super Nintendo. NEMESIS II. Game Boy. NEMESIS II, Game Boy,
NES OPEN, Nintendo,
12
NEUTOPIA II, PC Engine,
3
NEW ADVENTURE (SLAND, PCE CD, 12 NEW ZEALAND STORY, Sega, NEXAR, PC Engine CD, NFL FOOTBALL Game Boy. NFL FOOTBALL, Lynx, NFL FOOTBALL, Lynx, NHL HOCKEY 94, Megadrive, NHLPA HOCKEY '93, Megadrive, NIGEL MANSELL F1 Super Famicom, NINJA COMMANDO, Néo Géo, NINJA GAIDEN, Lyrix, NINJA GAIDEN, Mega CD, NINJA GAIDEN, Sega, NINJA WARRIORS, Mega CD, NORTH AND SOUTH, Nintendo OLYMPIC GOLD, Game Gear, OLYMPIC GOLD, Megadrive, OLYMPIC GOLD, Megaarive,
OLYMPIC GOLD, Sega,
OTHELLO, Garne Boy,
OUT OF THIS WORLD, Megadrive,
OUT RUN, EUROPA, Sega,
OUT RUN, Garne Gear,
OUT RUN, Megadrive,
OUT RUN, Megadrive, OUTLANDER, Megadrive, OUTRUN EUROPA, Game Gear, OVER HAULED MAN 3, PC Engine, 8

### INDEX ● INDEX ● INDEX ● INDEX ● INDEX ● INDEX ● INDEX

OZUMO, Super Famicom, PAC-MAN, Game Boy, PAC-MANIA, Megadrive, PAC-MANIA, Sega, PANG, Game Boy, PAPERBOY 2. Super Nintendo. PAPERBOY, Lynx, PAPERBOY, Megadrive, PARASOL STARS, PC Engine, PARODIUS DA, Super Famicom, PARODIUS, PC Engine, PC DENJIN KID 3, PC Engine, PC KID BOCKABILLY PC Engine CD 25
PENGO, Game Gear, 5
PGA TOUR GOLF II, Megadrive, 19
PGA TOUR GOLF, Super Nintendo, 19
PHALANX, Super Famicom, 12 PHANTASY STAR 3, Megadrive, PHELIOS, Megadrive, PILOTWINGS, Super Famicom, PINBALL DREAMS, Game Boy, POPILS, Game Gear, POPULOUS, Game Boy, POPULOUS, Super Nintendo, POPULOUS, Super Nintendo, 13
POPULOUS, Sega, 23
POPULOUS, Super Famicom, 3
POWER BLADE, Nintendo, 4
POWER BLADE, Nintendo, 4
POWER BLADE, Nintendo, 4
POWER BLADE, Nintendo, 24
POWER LEVEUN, PC Engine, 1
POWER GATE, PC Engine, 2
POWER LEAGUE, PC Engine, 2
POWERMONGER, Megadrive, 17
POWERMONGER, Megadrive, 23
PREDATOR 2, Megadrive, 16 POWER TENNIS, PC Engine, PREDATOR 2, Megadrive, PRINICE OF PERSIA, Game Boy, PRINICE OF PERSIA, Game Gear, 14 PRINICE OF PERSIA, PC Engine CD,5 PRINICE OF PERSIA, PC Engine CD,5 DRINICE OF PERSIA, PC Engine CD,5 DRINICE OF PERSIA, Sega, PRINCE OF PERSIA Super Famicom,
PRINCE VALIANT, Game Boy,
PRO FOOTBALL, Super Famicom, PRO SOCCER, Super Famicom, PROBOTECTOR 2, Nintendo, PSYCHIC STORM, PC Engine CD, PSYCHIC WORLD, Game Gear, PSYCHO DREAM, Super Famicom, PSYCHO FOX, Sega, PUGGSY, Megadrive, PUSH OVER, Super Nintendo, PUTT AND PUTTER, Game Gear, QIX, Lynx, QUACKSHOT, Megadrive, R.P.M. RACING, Super Famicom, RADAR MISSION, Game Boy. RAIDEN TRAD, Megadrive, RAIDEN, PC Engine, RAINBOW ISLANDS, Master System, RAINBOW ISLANDS, Nintendo, RAMPART, Lynx, RAMPART, Megadrive. RAMPART, Sega, RAMPART, Super Nintendo US, RANGER X, Megadrive, RANMA 1/2, PC Engine CD, 15 RANMA 1/2 NEW, Super Famicom, 18 Super Famicom, 15 RANMA, Super Famicom,
RASTAN SAGA, Game Gear,
RAY X AMBER 2, PC Engine,
RAY X AMBER 3, PC Engine CD,
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE, Game Boy, 6
RESCUE RANGERS, Nintendo, 7
REVENGE OF THE GATOR, PINBALL, Game Boy, RINGS OF POWER, Megadrive, RISKY WOODS, Megadrive, ROAD BLASTER, Mega CD, ROAD RASH II, Megadrive, ROAD RASH, Megadrive, ROAD RUNNER, Super Famicom. ROBO ARMY, Neo Geo, ROBO-SQUASH, Lynx, ROBOCOD, Megadrive. OBOCOP, Game Boy, OBOTRON 2084, Lynx ROCKETEER, Super Famicom,

ROCKET KNIGHT ADVENTURES, MD, 23 ROD-LAND, Game Boy, 23 ROLLING THUNDER 2, MD japonaise, 5 ROLO TO THE RESCUE, MD, 18 RUN ARK, Megadrive, 4 RUNNING BATTLE, Sega, 6 RUN SABER, Super Nintendo, 25 RUSHING BEAT NOUVELLE VERSION, Super Famicom, RUSHING BEAT, Super Famicom, RYGAR, Lynx, S.T.U.N. RUNNER, Lynx, SAGAIA, Sega, 11
SALAMANDER, PC Engine, 6
SAMOURAI SHODOWN, Neo Geo, 23
SCRAPYARD DOG, Lynx, 3 SEGA CHESS, Sega, 6
SENGOKU, 2, Nso Geo, 2
SENGOKU, 1 Nso Geo, 1
SHADOW DANCER, Sega, 5
SHADOW OF THE BEAST, 2, MD, 5
SHADOW OF THE BEAST, Lynx, 14
SHADOW OF THE BEAST, MD, 5
SHADOW OF THE BEAST, PCE CD, 9
SHADOW OF THE BEAST, PCE CD, 9
SHADOW OF THE BEAST, FOE CD, 9
SHADOW OF THE BEAST, Sega, 2
SHADOW MORTHIC BEAST, Sega, 2
SHADOW WARRIOR, Megadrive, 1
SHADOW WARRIOR, Game Boy, 12
SHADOW WARRIORS, Game Boy, 12 SEGA CHESS, Sega. SHANGHAI, Lynx, 0 SHANGHAI II, Super Nintendo US, 20 SHERLOCK HOLLMES, Mega CD II, 24 SHERLOCK HOLMES. PC Engine CD, SHINING FORCE, Megadrive, SHINING IN THE DARKNESS, Megadrive, SID OF VALIS, Megadrive, SIDE POCKET, Megadrive, SILENT SERVICE, Nintendo, SILENT SERVICE, Nintendo SILPHEED, Mega CD II, SIM CITY, Super Famicom, SIM CITY, Super Nintendo, SIMPSONS, Game Boy, SIMPSONS, Megadrive, SIMPSONS, Nintendo. SKY MISSION, Super Famicom. SLIDER, Game Gear, SLIME WORLD, Lynx, SLIME WORLD, Megadrive, SMASH T.V., Nintendo, SMASH TV, Game Gear, SMASH TV, Super Famicom, SNAKE'S REVENGE, Nintendo, SNEAKY SNAKES, Game Boy, SOCCER BRAWL, Neo Geo. SOL FEACE, Mega CD, SOLAR JETMAN, Nintendo, SOLDIER BLADE, PC Engine, SONIC 2, Game Gear, SONIC 2, Sega, SONIC BLASTMAN, SFC, SONIC BLASTMAN, SFC,
SONIC II, Megadrive,
SONIC CHAOS, Sega,
SONIC CHAOS, Sega,
SONIC SPINBALL Megadrive,
SOULB LAZER, Super Nintendo US, 15
SPACE GUN, Sega,
Megadrive,
SPACE INVADERS 91, Megadrive,
4
SPACE INVADERS 91, Megadrive,
4
SPECENDALI - 2 Comp. Rov.
16 SPEEDBALL 2, Game Boy, SPEEDBALL II, Megadrive Japonaise, 5 SPEEDBALL II, Sega, 9 SPEEDY GONZALES, Game Boy, 25 SPIDER-MAN & THE X-MEN, Super Nintendo US, SPIDERMAN 2, Game Boy, SPIDERMAN VS THE KINGPIN, SPINDIZZY WORLDS, Super Famicom, SPIRIT OF F1, Game Boy. SPRIGGAN MARK II, PC Engine CD,7 SPRIGGAN, PC Engine, STAR PARODIA, PC Engine CD, STAR WARS, Game Boy, STAR WARS, Nintendo, STAR WARS, Nintendo, STAR WARS, Sega, STAR WARS, Super Famicom, STARFOX, Super Nintendo US, STEEL EMPIRE, Megadrive, STEEL TALONS, Lynx, STREET FIGHTER II', Megadrive, STREET FIGHTER II', PC Engine, STREET FIGHTER II, SFC, STREET FIGHTER II TURBO, Super Nintendo, STREET SMART, Megadrive, STREETS OF RAGE 2, Megadrive, STREETS OF RAGE Master System, STREETS OF RAGE, Megadrive, STRIDER 2, Megadrive, STRIDER 2, Sega, STRIDER, Sega, STRIKE GUNNER S.T.G, SUMMER CHALLENGE, Megadrive, 20

SUNSET RIDERS, Megadrive, 19 SUNSET RIDERS, Super Nintendo, 25 SUPER ADVENTURE ISLAND, Super Famicom, SUPER ALESTE, Super Famicom, SUPER BASEBALL 2020. Super Nintendo US, SUPER BIKURI, Super Famicom, SUPER BINUHI, SUPER PAIN SUPER BOMBERMAN, Super Nintendo, SUPER CASTLEVANIA IV, Super Nintendo US SUPER CUP SOCCER, Super Famicom, SUPER DOUBLE DRAGON, SLIPER DUNKSHOT Super Famicom, SUPER E.D.F., Super Famicom, SUPER F1 CIRCUS, SUPER FANTASY ZONE, Megadrive,# SUPER FIRE PRO-WRESTLING. SUPER FORMATION SOCCER 2, Super Famicom, SUPER FORMATION SOCCER. Super Famicom, SUPER GHOULS'N GHOSTS, Super Famicom, 3 SUPER GOLF, Game Gear, 0 SUPER H.Q., Megadrive, 12 SUPER HUNCHBACK, Game Boy, 19 SUPER HURRICAN, PC Engine, 3 SUPER HYDLIDE, Megadrive, 9 SUPER JAMES POND, Game Boy, 22 SUPER JAMES POND SUPER KICK OFF, Sega, 4
SUPER KICK OFF, Sega, 4
SUPER KICK OFF, Super Nintendo, 15
SUPER LONG NOSED GOBLINS, PC Engine, SUPER MARIO ALL STARS, SUPER MARIO ALL STARS,
Super Famicom,
23
SUPER MARIO BROS, 3, Nintendo, 3
SUPER MARIO KART, SFC,
SUPER MARIO KART, SFC,
SUPER MARIO SUPER OFF ROAD, Nintendo. SUPER OFF ROAD SUPER OFF ROAD- THE BAJA Super Nintendo, 25 SUPER PANG, Super Famicom, 14 SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS, SUPER PHOBOTECTOR ALIEN HEI Super Nintendo, SUPER R.C. PRO-AM, Game Boy, SUPER R.TYPE Super Famicom, SUPER RAIDEN, PC Engine CD, SUPER SIDE KICK, Neo Geo, SUPER SKWEEK, Lynx, SUPER SWASH TV, Megadrive, SUPER SWASH TV, Megadrive, SUPER SPACE INVADERS, GG, SUPER STAR WARS, SFC, SUPER STRIKE EAGLE, SUPER STRIKE EAGLE,
Super Nintendo US,
SUPER SWW, Super Farnicorn,
SUPER TENNIS, Super Farnicorn,
SUPER TETRIS, Super Farnicorn,
SUPER TURRICAN, Nintendo,
SUPER VALIS, Super Farnicorn,
SUPER VOLLEY 2, Super Farnicorn,
SUPER WIDGET, Super Intendo,
SUPER WIDGET, Super Intendo,
SUPER WIDGET, Super Intendo,
SUPER WIDGET, Super Intendo,
SUPER WIDGET, Super Nintendo,
SUPER WIRESTLE MANIA, MD,
SUPER WIRESTLE MAN SWITCHBLADE II Lynx TALESPIN, Game Boy TALESPIN, Game Boy, TALESPIN, Game Gear, TALESPIN, Megadrive, TALESPIN, Nintendo, TALMIT'S ADVENTURE, Megadriv TATAKAE GENSHI JIN 2, SFC, TATSUJIN, PC Engine CD, TAZ MANIA, Megadrive, TAZMANIA, Game Gear, TAZMANIA, Sega, TAZMANIA, Super Nintendo US, TEAM USA BASKETBALL, MD, TECMO BOWL, Game Boy, TERMINATOR II JUDGMENT DAY, TERMINATOR II JUDGMENT DAY,

Nintendo, 7
TEMMINATOR, Megadrive, 11
TEMMINATOR, Sega, 11
TERMINATOR, Super Nintendo US, 21
TERRA CRESTA II, PC Engine, 17
TERRAPORIMING, PC Engine CD, 10
TEST DRIVE II, THE DUEL, MD, 9
THE ADVENTURES OF ROCKY, Super Nintendo US, 23
THE BILUES BROTHERS, OB, 19
THE BILUES BROTHERS, Nintendo, 16
THE BILUES BROTHERS, Nintendo, 16
THE BILUES BROTHERS, Nintendo, 17
THE FILINSTONES, Nintendo, 17
THE FILINSTONES, Megadrive, 21
THE FILINSTONES, Megadrive, 21
THE FILINSTONES, Megadrive, 23
THE HEUNES ON TEMPORE, 18
THE LIGEND OF ZELDA, GB, 25
THE MIPACLE, Nintendo, 15
THE SUPER SHINOBI 3, Megadrive, 17
THE JUNCER, NINTENDO, 15
THE SUPER SHINOBI 3, Megadrive, 17
THUNDER FORCE 4, Megadrive, 17
THUNDER SYNETH, Super Famicom, 4
THUNDER SYNETH, Super Famicom, 4
THUNDER SYNETH, SUPER Famicom, 16
TIP OFF, Game Boy, 23
TINS TOON, Megadrive, 19
TINY TOON, Megadrive, 19
TINY TOON, Super Famicom, 16
TIP OFF, Game Boy, 23
TINS THE FORG, Game Boy, 23
TON, JERRY, Super Nintendo US, 20
TOR GUN THE SECOND MISSION, Nintendo, 4
TOP RACER, Super Famicom, 9
TOR JERRY, Super Nintendo US, 20
TOR GUN THE SECOND MISSION, Nintendo, 4
TOP PACER, Super Famicom, 9
TOR JERRY, Super Nintendo US, 20
TOR GUN THE SECOND MISSION, Nintendo, 4
TOP PACER, Super Famicom, 9
TOR JERRY, Super Nintendo US, 20
TOR GUN THE SECOND MISSION, Nintendo, 4
TOP PACER, Super Famicom, 9
TOR JERRY, Super Nintendo US, 20
TOR GUN THE SECOND MISSION, Nintendo, 4
TOP PACER, Super Famicom, 9
TOR JERRY, Super Nintendo US, 20
TOR GUN THE SECOND MISSION, Nintendo, 4
TOR JERRY, Super Nintendo US, 20
TOR GUN THE SECOND MISSION, Nintendo, 4
TOR PACER, Super Famicom, 9
TORALY RAD, Nintendo, 9
TRACK MEET, Game Boy, 13
TRACK MEET, Game Boy, 13
TRACK MEET, Game Boy, 13

TRICKY, PC Engine, TRIVIAL PURSUIT, Sega, TURBO OUT RUN, Megadrive, TURBO SUB, Lynx, TURTLES II BACK FROM V SPORTS BASKETBALL PC Engine, 22 TV SPORTS HOCKEY, PC Engine, 22 TWIN BEE, PC Engine, TWISTED FLIPPER, Megadrive, ULTIMATE CHESS CHALLENGE, LYRX, UNDEADLINE, Megadrive, 5 UNIVERSAL SOLDIER, Game Boy, 19 UNIVERSAL SOLDIERS, Megadrive, 15 VALIS SD. Megadrive VALIS, PC Engine CD, VALKEN, Super Famicom, VAMPIRE MASTER OF DARKNESS, Game Gear, VAPOR TRAIL, Megadrive, VERYTEX, Megadrive, VICKING CHILD, Lynx, WANI WANI WORLD, Megadrive, WARBIRDS, Lynx,
WARRIOR OF ROME II, Megadrive,
WARRIORS OF THE ETERNAL SUN, Wegadrive, 14
WARSONG, Megadrive, 8
WAYNE'S WORLD, SNIN US, 20
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO ?, Megadrive, WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO, Megadrive, SANDIEGO, Megadrive, WIMBLEDON 2, Sega, WIMBLEDON, Garne Gear, WIMBLEDON, Sega, WINDS OF THUNDER, PCE CD, WING COMMANDER, SNIN US, WING COMMANDER, SCRET MISSION, Super Nintendo, WINTER CHALLENGE, THE GAMES, Megadrive, WIZ'N LIZ, Megadrive, WOLFCHILD, Mega CD II, WONDER DOG, Mega CD, WONDERBOY III, Game Gear, WONDERBOY V, Megadrive, WONDERBOY, Game Gear,

TRAX. Game Boy

WOODY POP, Game Gear, 5
WORLD CHAMPION., 9
WORLD HEROES II, Neo Geo, 4
WORLD HEROES, Neo Geo, 14
WORLD HEROES, Neo Geo, 14
WORLD JOCKEY, PC Engine, 3
WRESTLING II, PC Engine, 3
WWF SUPERSTARS, Game Boy, 11
X-MEN, Megadrive, 7
XENOPHOBE, Lyrux, 0
XYBOTS, Lyrux, 7
YOSHI'S COOKIE, Super Nintendo US, 24
ZERO WING, PC Engine CD, 16



Après NEVERS ...
Après COSNE ...

Micro OFT

ouvre le magasin **JS.I** à MOULINS (03) 99 rue d'allier<sub>(près des cours)</sub>

Déjà 4 ans 1/2 d'expérience du jeu vidéo Un seul N° de téléphone : 86 57 37 77

NEUFS & OCCASIONS REPRISE - DEPOT VENTE - ECHANGE LOCATION

Toutes les News en Import US-JAP et européennes.

sur SEGA - NINTENDO - NEC SNK (NEO-GEO) - PHILIPS (CDI) KODAK (CD-Photo et pellicules) COMMODORE (AMIGA & CD-32) ATARI et PC (softs)

LA 3DO, la JAGUAR en démonstration permanente

# MICROKID'S

avec TILT et

IIFMNS MUUG





GAMPHIQUE

VOS PINCEAUX, A VOS SOURIS



INTERESSENT A VOUS DE CREER LA MASCOTTE DE MICRO KID'S







Micro Kid's est produit par France 3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec les

# SUR FRANCE 3 CONSOLES+

9H 30 SUR FRANCE 3



CREATEURS, ENVOYEZ-NOUS VOS FANZINES.

Tout sur l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, ainsi que le match des champions, le fanzine de la semaine, des démos, et les mascottes sélectionnées pour le grand concours de création graphique. Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers!

Sous le haut patronnage du MINISTERE de la CULTURE et de la FRANCOPHONIE et L'INA, MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique, en collaboration avec TILT et CONSOLES +. Deux catégories sont en lice : les "juniors" (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, les "seniors" (à partir de 16 ans) devront absolument proposer des créations assistées par ordinateur.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754
Paris Cedex 15
Je désire participer au match des champions :
Nom : \_\_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_ Age : \_\_\_\_\_\_
Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_ Tél : \_\_\_\_\_\_

équipes de Tilt, Consoles +, du C.N.C. et du ministère de la Culture.

# POUR JOUER ET GAGNEZ APPELLE VITE LE 36 68 00 64

Ta perspicacité et tes connaissances des jeux vidéos, peuvent te faire gagner tous ces





cadeaux...



Pour connaître tous les tips, poser une question à un journaliste alors appelle vite le 36 70 04 86

etites en nnonces

### **VENTES**

### **MEGADRIVE**

Vds jx MD 150 à 300 F (Alien 3, Amazing T. etc.). François FIRMIGNAC, 16, rue Marc Seguin, 15130 Arpagjon-sur-Cere. Tél.: 71.64.67.49

Vds nbx jx MD de 150 à 250 F (tbe) + Power ST. Alexis BOUTROY, 121, rue Isabey, 54000 Nancy. Tél. : 83.96.33.08

Vds MD + 9 jx : 1 500 F port compris. Thierry GULBERT, rés. Santillane, bat. : 1, appt. : 3, 33400 Talence. Tél. : 56.04.46.08

 $\begin{array}{l} \text{Vds MD} + 30 \text{ jx} + 6 \text{ } 000 \text{ F \'ech. S. Nintendo} + 10 \\ \text{jx contre N\'eo-G\'eo} + 3 \text{ jx. Julien GASPAR, 3,} \\ \text{all\'ee des Chevrefeuilles,} & 93270 \text{ Sevran.} \\ \text{T\'el.:} & \text{(16-1) } 49.36.91.23 \end{array}$ 

Vds MD + 8 jx + 2 man. px : 1 000 F. Vincent LARBRE, 4, rue de la Poterne, 51200 Epernay. Tél. : 26.52.87.60

Vds MD + 3 jx (Sonic 2, Street of Rage II) px: 990 F. Julien NUGUE, 97, av. Régiment de Bigorre, 65000 Tarbes. Tél.: 62.51.23.17

Vds 30 jx MD, SMS S. Nintendo. **Romain MAGY**, 14 RN, 49, 59144 Wargnies-le-Petit. Tél.: 27.49.80.55

Vds MD Fra. + Bulls VS Lakers + Street of Rage 2 + Ecco the Dolphin + 2 man. px: 1 500 F. Sébastien CRISTOL, 7, allée Eric Satie, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél.: (16-1) 60.15.53.25

Vds jx MD européen club Soccer 300 F. Nicolas DUPLESSIS, 120, bd Vincent Auriol, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 45.86.24.62

 $\begin{array}{l} \text{Vds MD Fr.} + 2 \text{ man.} + 10 \text{ jx} + \text{NES} + 3 \text{ jx px} \colon \\ 2\,000 \text{ F. Khamsy PHAXAY, 16, allée J-B Clément, 78570 Andresy. Tél.: (16-1) 39.75.00.58 \\ \end{array}$ 

Vds Shadow Dancer 100 F Dongeons et Dragons 200 F. Jean-Mathieu DUMAS, 63, allée du Grand Parc, 73000 Chambery. Tél.: 79.62.18.28

Vds 7 jx MD (Grand Slam, F22...) de 150 à 200 F pce. Charles ANTOINE, 3, rue Lamartine, 25300 Pontarlier. Tél.: 81.39.01.27

Vds MD Fr. + 2 man. + 2 jx px : 800 F. Cyril YENE, 42, rue Vivien, 95270 Luzarches. Tél.: (16-1) 34.71.04.75

Vds ou éch. 25 jx MD px à déb. Philippe JOLIN, 156, rue de Paris, 92100 Boulogne. Tél.: (16-1) 48.25.38.65

Vds Street Fighter II sur Snes + James Pond 2 200 F pce. Frédéric ROBIN, 1, rue Pierre Loti, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.42.01

Vds jx MD PG agolf Strider J-Pond II, F. 22-Buls/ Lak 100 à 200 F. Yannick ROBIN, 9, rue Colonel Taylor, 85600 Montaigu. Tél.: 51.46.42.01

Vds Fatal Fury 280 F tbe K.O Boxing George F. px : 200 F tbe. François N'GUYEN, 7, rue Saint-Georges, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.94.90.66

Vds MD + 2 man. + 5 jx (Zoom D. Tracy S. Monaco Mick, Donald T. Force III) px: 2 000 F. Karim BOUZIDI, 18, rue Mansart, 78190 Trappes. Tél.: (16-1) 30.51.18.71

 $\begin{array}{l} \mbox{Vds MD} \ + \ 22 \ \mbox{jx} + \ \mbox{Pro Replay} \ + \ 2 \ \mbox{man. px} : \\ 5 \ 500 \ \mbox{F}. \ \mbox{Yahn THUMEREL, 2, rue la Fontaine,} \\ \mbox{59810 Lesquin. T\'el.} : 20.87.88.45 \end{array}$ 

Vds Mickey 1px: 100 F éch. Valken, F-0 (SNES). Jérémy N'GUYEN, 50, allée d'Aguesseau, 93190 Livry-Gargan. Tél.: (16-1) 43.88.20.07

 $\begin{array}{ll} \mbox{Vds MD} \ + \ 4 \ \mbox{jx} + \ 2 \ \mbox{man.} \ \ (\mbox{Senna GP 2, Olympic} \ \ \mbox{Gold)} \ \ \mbox{px} : \ 800 \ F. \ \mbox{Cédric DuFOUR, chemin de} \ \mbox{Grandrupt, la Bolle, 88100 Saint-Die-des-Vosges.} \ \ \mbox{Tél.} : 29.56.77.34 \end{array}$ 

Vds 2 jx MD Team USA Basketball 250 F D. Robinson 250 F. Mathieu CALAS, 12, rue Louis Blériot, 34500 Béziers. Tél.: 67.62.67.19

Vds MD + 11 jx (Flashback, Moonwalker etc) px : 2 000 F. Stéphane HOEHN, 9, allée de la Noue Brossard, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.21.48.28

 $Vds\ MD+jeu+2\ pads\ px\ intéressant+vds\ 13$  jx. David CLEMENT, impasse des Jubelines, 28000 Chartres. Tél.: 37.36.71.45 (W.E)

Vds jx MD (Streets of Rage, Joe Montana II etc...) px : 260 F pce. **Grégory PRIBYL, 3, impasse des Mouettes Rieuses, 422290 Sorbiers.** 

Vds MD + 4 jx. Px : 1 000 F. Marc RABOURDIN, 47, av. des Pages, 78110 Le Vésinet. Tél. : (16-1) 30.71.09.80

Vds jx MD et MS px à déb. Yannick VANES, 6, rue Prosper Mérimée, 31270 Villeneuve-Tolosane. Tél.: 61.92.59.43

Vds 3 jx à 200 F pce: Shadowo the Beast, Galahad, Quackshot (Jap.). Yves LECHEVALIEN, 7, rue de la Croix Bossuet Bombon, 77720 Mormant. Tél.: (16-1) 64.38.76.57

Vds MD 9 jx + 2 man. + péritel Desert Strike, Alien 3, Phantasy. Star 3 etc prix intéressant. Thierry ROUVEL, 5, rue du Haut Gaillard, 78840 Freneuse. Tél. : (16-1) 30.93.23.05

Vds MD Fr. + 8 jx + 4 man. Pro. 2-2 Infrarouge px: 1 900 F jx des 150 F. Frédéric DEMAEL, 47, rue de la Justice, 54320 Maxeville. Tél.: 83.30.38.78

Vds MD Jap. 4 jx 1 000 F. Benjamin THIEN, 28, rue CHarles Gounod, 59139 Wattignies. Tél.: 20.60.15.17

 $\label{eq:Vds MD} Vds \ MD \ + \ Pads \ + \ 8 \ jx \ (S \ 1 \& 2,5 \ or \ 2. \ TF \ IV, \ FF, FB) \ ss \ gar. \ val. : 50 \ F \ px : 2 \ 300 \ F. \ Cyril \ ROUS-SEAUX, 114, impasse St-Phal, 10600 Savières. Tél. : 25.76.32.10$ 

Vds Kid Chameleon 150 et Fantasia 100. Clément GILBERT, 262, rue du Pré Trousse, 45370 Jouyle-Potier. Tél.: 38.45.83.33

Vds sur MD Shining in the Darkness Jamespond, Sonic px: 200 F. Aurélien SABLONNIERE, 38, chemin du Bois Payen, 95300 Pontoise. Tél.: (16-1) 30.73.93.92

Vds 250 F: Sonic 2 ou éch. ctre Desert Strike, acht |x MD. Thibault FORESTIER, 477, av. Mal. Juin Imm. Morvan, 76420 Bihorel. Tél.: 35.60.34.57

Vds 9 jx MD 150 F (N. Thunde 2 + Spider + M. Defender) + Pro. 1... Irwin NAHMIAS, 238, allée de la Clairière, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.59.49

Vds jx MD Sonic 2 + Fire-Shark px : 450 F (val. : 800 F). Allan BETZ, 18, rue Raoul Follereau, 58260 La Machine. Tél. : 86.50.47.12

Vds jx MD 300 F pce (Toki-Quackshot) Sonic px: 100 F. Cyril BELLART, 74, rue de Bergues, 59670 Cassel. Tél.: 28.48.46.00

Vds MD + man. + 1 jx px : 600 F. Vds 5 jx px à déb. Frédéric SIMCIC, chemin de Piedeguien, 13390 Auriol. Tél. : 42.72.85.28

Vds MD Jap. + Sonic + Flashback + 3 jx Jap. px:1 000 F. Eric BOYER, 7, allée des Cottages, 91210 Draveil. Tél.: (16-1) 69.40.88.04

Vds MD + 3 man. + 22 jx (Fatal Fury, Road Rash 2...) px : 5 000 F (val. : 10 000 F). Nicolas CHAR-RON, 9, square Gabriel Faure, Longpont, 91310 Monthlery. Tél. : (16-1) 69.01.24.71

Vds Fatal Fury px: 300 F Undear D. px: 250 F Elviento px: 230 F etc. Alexandre VILAR-LAF-FARRE, 28, rue Armand Sabatier, 34190 Ganges. Tél.: 67.73.55.15

Vds jx MD (Worl of III. Monaco GP 2...) tbe à px super. Nicolas ARQUETOUT, 105, av. du Général Leclerc, 95220 Herblay. Tél. : (16-1) 30.32.97.50

Vds ou vds MDJ 1 800 F + 10 jx ctre Snin + 8 jx ou SGX + 10 jx. Thierry BATTUT, 4, av. Robespierre, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.44.50.27

Vds MD + 7 jx (A. World, Soni. 2...) + 2 man. 1 200 F. Ugo RICARD, 1207 F, route de Neufchatel, 76230 Bois-Guillaume. Tél.: 35.98.73.75

 $\begin{array}{l} \mbox{Vds MD} + 3\ \mbox{ix}: \mbox{Sonic 1,2 Street of Rage} + \mbox{man} \\ + \mbox{magazines px}: 1\ 000\ \mbox{F. Julien CIPRIANI, 21,} \\ \mbox{rue des Girelles, } 34280\ \mbox{La Grande Motte.} \\ \mbox{T\'el.}: 67.56.66.82 \end{array}$ 

Vds Attack Chopper 350 F. Servan MORI, 4, rue Paul Ramadier, 44200 Nantes.

Vds sur MD Mickey et Donald + Sordan VS Bird 300 F les 2. David BAUX, le Chateau, 70140 Chaumercenne. Tél.: 84.32.26.17

Vds jx Fatal Fury 300 F Wonder Boy 5 G. Ghost Strider 250 F pce. Benoît PERRIN, La Varette, 71700 Tournus. Tél.: 85.51.31.15 Vds ix MD : Decan Attack, Robocod, Mickey and Donald. Philippe MENARD, 9, lotissementt le Rondos, 85400 Luçon. Tél.: 51.97.76.45

Vds jx MD (Shining, Force US, Splat House 3) tbe nx : 300 F Viken SARHADIAN 138 av Victor Hugo, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.48.02.49

Vds jx MD (S. Monaco GP, Thunder Force 3, etc.) px: 180 à 200 F. Dany COLLET, 22, rue des 14470 Graye-sur-Mer.

Vds 22 jx MD 250 F: Eco, Mercs, Mickey et Donald, Tazmania. Dominique GRENIER, 18 bis, av. de Laon, 02200 Soissons. Tél.: 23.53.62.28

Vds MD + 2 man. + 10 jx px : 2 000 F à déb. Christophe DI PASQUALE, 22 bis, allée Félix Faure, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-

Tél.: 90.60.45.47

Vds 2 jx MD (Quackshot, Sonic) px : 150 F pce. Brahim BENBALIT, 24, rue des Modeleurs, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.21.91.73

Vds jx MD: Zerowing, Kid Chame. St of Rage, Sonic 2, Flashback . Stéphane FAUTRERO, Gen-darmerie, rte de Marseille, 04100 Manosque. Tél.: 92.72.01.33

Vds MD + 2 man. + 7 jx + Ecco DS Boy Alexkidd, Sonic, Quaqs, Taz, Foot px: 1 600 F. Charles GRANDSART, 4, rue Félix Perrin, 91390 Morsans-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.44.54

Vds MD tbe + nbx jx + 2 man. Olivier GAUTHE-RON, 4, rue du Roy Gontran, 71100 Chalon-sur-Saone, Tél.: 85,93,52,11

Vds jx MD (Mickey II, St. Reet of Rage 2, Flashback...) de 100 à 200 F. Serge GANDOLPHE, 1, allée du Serpolet, le Mas Laurent, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.67.42

Vds sur MD · Immortal Jan · 120 F. Wonderboy 3 Jap.: 95 F. Arnaud MENESPLIER, 3, hameau d'Escuran, 47310 Laplume. Tél.: 53.95.13.21

Philippe DUMAS, 41, av. P. V. Couturier, 24750 Boulazac. Tél.: 53.08.30.33

Vds MD + 2 man. + 14 jx tbe px : 3 500 F. Stéphane MOLINS, 36, rue Richelieu, 59100 Roubaix. Tél. : 20.70.76.61

Vds jx Sonic, Alien Storm etc: 160 F pce port compris. Thierry MARGRAFF, 3, rue Pasteur, 59121 Maulchin. Tél.: 27.38.06.38

Vds MD + 2 Pads + 7 jx (T.F.4, Jordan VS Bird...) px : 1 300 F. Laurent VILLANUA, 27, rue Navier, px : 1 300 F. Laurent VILLANUA, 27, ru 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.63.16.38

Vds MD + 11 jx (Mortal Combat, Street 2...) man. px : 3 000 F. Franck DAMATTE, 46, quai de la Loire, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.07.68

Vds MD + 6 jx + 2 Pads px: 800 F. Arnaud VERRŒULST, 25, rue Cavendish, 75019 Paris. Tél.: (16-1) 42.41.23.33

Vds lot de 18 jx MD px: 3500 F. Georges SALUARD, 9, rés. Rochebrune, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél.: (16-1) 60.85.12.07

Vds MD Fra. + 2 man. + 6 jx (Sonic 1 et 2, etc...) px : 2 000 F. Guillaume STAWSKI, 29 ter, rue 59146 Tél. : 27.90.62.69

Vds Aquatic Games sur MB 200 F + control Pa 100 F. Grégory ROUET, 33, rue Diderot, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.25.62

Vds jx sur MD Fra. et Jap. (T2-Smgp-Quackshot) px: 150 à 250 F. Matthieu TEISSERENC, imp. Delfour, rés. Verlaine. 31400 Toulouse Verlaine, 31400 Toulouse. Tél.: 61.33.05.93

Vds MD Jap. + 9 jx (Sonic, Olympic Gold, etc...) 1 800 F. Louis-François DELANNOY, 5, rue Paul Saunière, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.03.01.24

Vds MD + 4 jx (ST of Rage; 0. Shot; Mickey...) + adapt. Jap. px: 650 F. Olivier ANTELME, 3, rue Yves Farge, 38600 Fontaine. Tél.: 76.26.25.05

Vds MD tbe + 4 jx + adapt jap. px : 1 000 F. Sébastien ROUQUETTE, 8, rue Antoine Chantin, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.40.72.49

Vds MD + 4 J7 + man. px : 1 300 F. Vds jx Snin SF 2 px : 250 F. Romain GALLET, Vallée Collin, båt. : 2, appt. 243. 91150 Fearman. Til appt. 243, 91150 Etampes. Tél.: (16-

Vds jx MD (Fatal Fury, Sonic, Predator 2, etc...) de 100 à 250 F. Frédéric MERET-TOUILLET, 7, lot les Erables, 30 Tél.: 66.50.34.52 30150 St-Genies-de-Comolas

Vds MD Fr. + Sonic Robocod Thund F IV, Pad px: 800 F. David BRANDAO, 31, av. Carnot, 93350 Le Bourget. Tél. : (16-1) 48.38.42.29

Vds NHLPA Hockey sur MD px: 250 F à déb. Dragon's Fury: 200 F à déb. Florent SANCHEZ, 9, rue des Noyers, 31410 Noe. Tél.: 61.87.49.70

Vds MD + 2 man. + 10 ix (Flasback...) px: 2 000 F. Jérôme BOUVET, 4, rue Ernes 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.19.65 rue Ernest Lefevre,

Vds cool Spot sur MD 275 F. Salim BELKADI. 16. rue Marcel Laurent, 94400 Vitry-sur-S Tél.: (16-1) 46.81.52.85

Vds ou éch. MD (Bull VS Lakers et Thunder Force 4) px : 200 F pce. Frédéric PINEAU, n° 16, lot la petite sole Damard, 02470 Neuilly-sur-Front. Tél.: 23.71.15.39

Vds MD 1 man. 3 jx Sonic out Run px : 1 200 F ss gar. Frédéric SIMON, 68, av. Bonaparte, 53000 Laval. Tél. : 43.49.31.50

Vds 16 jx MD lot : 3 500 F Tiny Toons Batman Return... Georges SALUARD, 9, rés. rochebrune, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.85.12.07

Vds jx MD Truxton Fagry Tale et Mario 4 Snes 150 F pce. Pierre-Yves PARISELLE, Catalanis, 31450 Baziège. Tél.: 61.81.28.54

Vds MDI + 8 jx px : 1 600 F ou sép. (MD 400 F). Johann FAKRA, 4, av. du Château, 92190 Meu-

Vds HD tbe + 6 jx (Str 2 USA Team...) val.: 3 000 F px: 1 700 F à déb. Alexis OLSON, 12, rue de l'Ancienne Mairie, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.31.17.95 ap. 20 h.

Vds ix MD (Quack Shot et S. Voley Ball) px: 200 F pce. Norman MULLEBROUCK, 4, rue Saint Augustin, 77370 Maison-Rouge. Tél.: (16gustin, 7737 1) 64.01.60.20

Vds MD + man. + 2 jx + adapt. jx Jap. px: 900 F. Julien VALL-VILLELLAS, La Maurie, 16100 St-Brice, Tél.: 45.32.39.26

Vds sur Md road Rash Quackshot et Qut Run 220 F pce. Julien LE FRANCOIS, 62, rue St-Lambert, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.04.11

Vrls MD + 3 ix : O. Gold, A. Beast, Vermilion px : 900 F. Cyril PARENT, 28, passage des 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 30.31.23.19

Vds MD Jap + 7 jx + man. (Sonic 2, Populous, Shinobi) px : 1 800 F. Fabien BOUGREAU, 235, rue Vercingétorix, 75014 Paris. Tél.: (16-1) 45.45.49.34

Vds jx MD: Spiderman, Sor, Kid Chameleon, Wonderboy 5, Sandig. Arnaud DEVILLE, le Trou du Loup, 13122 Ventabren, Tél.: 42.28.73.54

Vds MD Fr. + 2 man. + adapt. + 7 jx px: 1 250 F. Guillaume ROUSSEL, 38 bis, rue Car-not 77300 Fontainebleau. Tél.: (16-1) 64.22.77.89

Vds jx MD (Donald; W. B5; Mickey) px: 200 F pce. Michaël GIULIANO, 10, rue du Rouge-Gorge, 57100 Thionville. Tél.: 82.54.12.72

Vds MD Jap. + Pro. 1 + 5 jx: Batman Marble M. Alex Kid Musha... Claude ALBRIEUX, 13, rue Francis de Préssensé, 75014 Paris. Tél. : (16-

Vds Street of Rage px: 270 F. Jean-Pierre. Tél.: 78.83.10.73

Vds MD + 1 Pad + 25 jx px : 5 000 F GG + 6 jx + cordon sect. px : 1 500 F. Vincent ROYNEL, 68, rue JJ Rousseau, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.83.15.42

Vds sur Md: Sonic, Toejam and Earl, Kid Chameleon... Philippe CARDONA, 15 ter, bd des Dar-danelles, 13007 Marseille. Tél.: 91.31.05.58

Vds câbles pour relier MD sur moni. CPC px: 100 F. David CARLI, 4, rue d'Edimbourg, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. : (16-1) 69.89.14.33

Vds Md Jap. + 7 jx (Sonic, Mickey...) 900 F à déb. Antoine BROCAS, 18, rue Jacoulet, 92210 Saint-Cloud. Tél.: (16-1) 47.71.64.17

Vds 2 ix 200 F pce (Dragon's Fury + Wonder Boy) Benjamin BOUCHERY, 13, hameau du But, 42800 Dargoire. Tél.: 77.75.48.92

Vds MD tbe + Sonic + Atomic Runner Circus Jap. avec adapt. px: 600 F. Cédric DIRA-DOURIAN, 7, rue Géo Chavez, 75020 Paris. Tél.: (16-1) 40.30.46.28

 $Vds\ MD\ +\ 1$  jeu toe px : 450 F vds 30 jx MD de  $100\ F$  à 300 F. Paul TOMET, 32, rue Ligner, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.26.68

Vds MD + 10 jx (Flashbackt) + 3 man. tbe px: 2 000 F (à déb.). Christophe MERCIER, CES des 4 saisons, 1, av. des Glycines, 12850 Onet-le-Château. Tél.: 65.42.94.52

Vds jx MD (TF3, Aéroblasters, Gynoug...) px: 200 F. Antoine BEAULIEU, 7, rue du Docteur Lafourcade, 64100 Bayonne. Tél. : 59.52.44.98

Vds MD + 2 man + Flash Back Sonic 2 ST Bage 2 px: 1 200 F à déb. Grégory COSTA, 33, rue du Potier, 93150 Le Blanc Mesnil. Tél.: (16-1) 48.65.42.74

Vds MD + 5 JX + 2 man. + ADP Jap. + 1 mégaforce nº 1px : 1 300 F. Rodolphe COULON, 97, rue Georges le Du, 91100 Corbeil. Tél. : (16-1) 60.88.12.26

Vds MD (Jap.) +2 man. px: 2500 F vds GG +1 jeu px: 500 F ou le tt 2900 F. Mathias SCH0E-MER, 37, rue Montesquieu, 67200 Strasbourg. Tél.: 88.26.04.54

Vds nbx jx MD de 100 à 300 F vds Menacer. Clément CANIVET, lieu dit les 4 routes, 82290 La VILLe Dieu du Temple. Tél.: 63.31.66.73

Vds MD + 4 jx (Tyni-Taz-Street...) px : 1 300 F ou éch. ctre Snin + 2 jx. Alexandre GROSS, 18, rue de Wattignies, 75012 Paris. Tél. : (16-

Vds 5 jx MD Fantasia, Herzog, Zwel, Buck Rogers, TF 3, Sonic. Stanislas CARON, 192, bld de 94100 Saint-Maurdes-Fosses Tél. : (16-1) 48.89.99.54

Vds sur MD : Bubsy, Talespin, Flashback. Mikaël COUCHOT, 22, rue du Fort Cidex, 431 b, 90340 Chevremont, Tél.: 84,22,80,41

Vds ix MD 100 F Cyberball Quack Shot Real Basket. Christophe FORNARA, 72, rue du Général de Gaulle, 21130 Auxonne Tél. : 80.31.09.21

Vds MD + Arc Power Stick + 31 jx faire offre. Michel DESCHAMPS, 39, rue COURBET? 24000 Perigueux. Tél.: 53.09.81.59

Vds 8 ix MD 225 ou 250 F the. Vincent DUPONT, Claudie de Gressot, 40000 Mont-de Marsan. Tél. : 58.75.97.21

Vds pour Game Génie + 1 jeupx : 400 F. Yacine SAPIN, chemin de Lira, 84200 Carpentras. Tél.: 90.60.10.63

Vds jx MD 9 jx (Sonic 2, Ea Hockey, Cool Spot, R-Rash. 2) px: 200 F. Benoît MONNIER, 1, rue de la Pierre aux Moines, 92360 Meudon la Forêt. Tél.: (16-1) 46.32.54.15

Vds jx MD: Fatal Fury, Street of Rage 2; the Immortal. Jean-Charles TURIAULT, rue de Vergennes, 78000 Versailles. Tél.: (16-1) 30.21.49.04

Vds MD + 5 ix : Ratman Retur Golden ave etc. 2 man. + adapt. px : 1 200 F. Mikaël ASSOULINE, 110, rue Jean Pierre Timbaud, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.06.64.06

Vds jx MD kid Chameleon, Pit Fighter et Street of Rage 100 F pce. Jacques CAMILLE, 1, rue de Chartres, 28800 Bonneval. Tél.: 37.96.24.00 ap. 19 h.

Vds MD + 6 ix (Sonic 2, Flaschback) px : 1 600 F tbe. Luc NATTER, 1, rue des Abeilles, 68700 Aspach-le-Bas. Tél.: 89.48.94.06

Vds ix MD: World of Illusion, Shinobi, Mycke Simpsons px: 250 F pce. Manuel PELLIZZART, 11, rue de Bougainville, 31400 Toulouse. Tél.: 61.55.09.83

Vds MD + 2 man. + Sonic + Street of Rage, Fatal Fury, px : 1 050 F. Karim AMARA, 24, rue Fontaine de Barbin, 44000 Nantes. Tél. \$ 40.93.35.90

Vds 12 jx MD (be) Fatal Fury, Sonic 2... px : 450 F pce. Christophe N'GUYEN, 31, rue de Sevigné, 51430 Tinqueux. Tél. : 26.04.67.12

Vds MD + 5 jx + 2 man. px : 1 500 F ou 250 F le jeu. Matthieu CURSOU, 33 la Bourg Sud, 33240 Salignac, Tél.: 57.43.16.27

Vds MD Fra. + 12 jx + 2 man. + adapt. px: 1 500 F vds jx Gboy. Frédéric LADAM, 155, rue Roger Salengro, 59230 Saint-Amand-les-Eaux. Tél.: 27.48.92.87

### **NES**

Vds NES + 2 man. + 4 jx (Mario, Kid Icarus, Top Gun, Rad Racer), px : 500 F. Samuel KAWALKA, 242 av. des Pugets le Notre Dame, 06700 St-Laurent-du-Var. Tél. : 93.07.11.19.

Vds NES + Zapper + 8 jx (SMB3 en 90 F K-Off: 280 F); val.: 3 490 F, px: 2 290 F. Marc Antoine DURAND, Passage des Bateliers, 44521 Oudon. Tél. : 40.83.66.13.

Vds NES + 2 man. + jx, px: 800 F. Jergny BEAUCHEMIN, 59, rue Emile Tabarant, 89400 Laroche-Saint-Cydroine. Tél.: 86.80.01.67.

Vds NES + 5 jx (Tiny Toon, Chip N'Dales...), px : 1 000 F. Alexandra MOREL, Bât. A2 « Les luquettes », Saint-Raphaël. Tél. : 94.82.31.91.

Vds NES + 2 man., 1 jeu (Mario), Adapt., prise Bruce GARLEY, 9, allée appt. F2, 31770 Colomiers, Tél.: 61.30.22.03.

Vds NES + 2 man. + man Nes, adv. + 10 jx, px: 1 400 F. Vds jx 100 F à 200 F. Alexandre LOSIO, 4, route de bricquebec, 50700 Valognes. Tél.: 33.95.21.66.

Vds NES + 5 jx + pist. + 2 man., px : 1 500 F. Cyrille BRISARD, Voudenay, 21230 Arnay-le-Duc. Tél.: 80.90.00.18.

Vds 5 jx NES + Mannes Max: 900 F; Vds Zelda III: 300 F tbe neuf. Laurent ALLAINMAT, VIIIa Ouïdes Route de Rognes, 13760 Saint-Lannar.

Vds SF2 (USA), px: 350 F et Super Tennis, px: 250 F. Johan GARAUDE, 34, rue de l'Aviation, 86000 Poitiers. Tél.: 49.58.15.51.

Vds NES + 6 jx + 3 man., px : 1 000 F ou éch. ctre jx NES. Sébastien LAPORTE, 13, rue de l'Avenir, 91550 Paray-Vieille-Poste. Tél. : (16-

Vds NES + 2 man. + Nes Advantage + 10 jx (Megam 3 SMA 3). Jérôme DAMIENS, 18, rue Saint Thomas, 59500 Douai. Tél. : 27.88.61.13.

Vds NES + TMHT + 2 man. tbe, px : 200 F (val. 690 F). Denis GARANDEL, 17, rue 95150 Taverny, Tél.: (16-1) 30.40.75.50.

Vds NES + 7 ix (Mario 2, Northand South, Top Gun 1 100 F. DELATTRE LACHURIE Chris tophe, 11, rue des Cèdres, Appt. 23; 31400 Toulouse. Tél.: 61.53.19.38.

Vdsjx NES: Mario 3, Chevaliers du zoodique, Robocop, px: 250 pce. Jean-Charles PHILIPPE, 575, rue des Canadiens, 76230 Bois-Guillaume.

Vds ix NES de 100 à 250 F (Mario 2 Tale Spin etc...). Maxime NEY, 121, cité Bellevue, 57700 Hayange. Tél. : 82.85.11.79. Vdsix NES: The Simpsons et Mission Impossible

200 F pce. Guillaume FLORIO, Lagrauley, 32150 Cazaubon. Tél.: 62.09.56.46. Vds Krusty's Super Fun Hoose: 300 F ou éch

Bastien LOPES, 14, av. Garcia Lorca bât. Arlas, 64000 Pau. Tél. : 59.30.06.24 (W.E.).

Vds NES + 8 jx (Zelda, WWF, D. Dragon 2) + 2 Pad, px : 1 400 F. Mathieu HEINTZ-DAHAN, 41, rue de la Chasse, 68350 Brunstatt. Tél. : 89.06.29.67.

### NINTENDO



### SEGA

### POURQUOI PAYER CHER VOS JEUX VIDEO ?

PIT GAMES vous propose :

Un marché de l'OCCASION jusqu'à 50 % de moins que le prix neuf.

Jeux Super Nintendo à partir de 149 F Jeux Megadrive à partir de 99 F

10 % de réduction supplémentaire pour nos abonnés Arrivage de nouveautés toutes les semaines. N'hesitez pas à appeler

Non abonné

L'ECHANGE de vos jeux pour :



Le **NEUF** à un super prix.

30 F 45 F Game Boy 50 F Super Nintendo 80 F Game Gear 30 F 45 F 50 F Megadrive 80 F 70 F Neo Geo 100 F Le RACHAT de votre ancien matériel (GB, GG, SN, MD). Paiement immédiat au magasin.

**ABONNE** 

PIT GAMES 40, rue des laitières - 94 300 VINCENNES

Métro Saint Mandé-Tourelle (ligne n°1) Sortie Place de la Prévoyance

Ouvert Lundi, Mardi, Jeudi, Vendredi: 14h30-19h. Mercredi, Samedi: 10h-12h30/14h30-19h.

**43** 98 13 94

Oui, je souhaite recevoir la liste de vos arrivées de jeux neufs et un bon de réduction de 5 % valable sur mon premier achat (joindre une enveloppe timbrée à 2,80 F à vos noms et adresse).

	NOM:PRENOM:	Je
1	ADRESSE:	
C+2	Code Postal : VILLE :	

joue sur : Super Nintendo 🗆 Game Boy Megadrive Game Gear



# ACHETEZ VOS JEUX VIDEO D'OCCASION de 30% à 70%

MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS

10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES **EN MAGASIN DONT + DE 6500 NOUVEAUTES** 

# GAME-

+ 400 jeux

disponibles à partir de 69 F

### CONSOLE NEUVE

CADEAU 1 loupe grossisante ou 1 sacoche

### **MEGADRIVE**

+ 1800 jeux disponibles à partir de 59 F

### **CONSOLE NEUVE** MEGADRIVE II 695 F

en cadeau : jeu SONIC

SUPER PROMO

- Jeu ALTERED BEAST

Jeu STREET OF RAGE

Manette MEGADRIVE

+ 1800 jeux disponibles à partir de 69 F

### **CONSOLE NEUVE** 1 jeu **289 F**

SUPER PROMO JEUX NEUFS SUPER MARIO 3 (US)

**DUCK TALES (US)** ADDAMS FAMILY (US)

99 F 99 F

59 F

### MASTER-SYSTEM

+ 1800 jeux

disponibles à partir de 59 F

### **CONSOLE NEUVE** 1 ieu **289 F**

SHINOBI

59 F

99 F

69 F

THE NINJA

AZTEC ADVENTURE

SUPER PROMO JEUX OCCASION

59 F

# SUPER-

+ 2200 jeux disponibles à partir de 119 F

# **CONSOLE NEUVE**

CADEAU 1 jeu de notre sélection offert (valeur 389 F) SUPER PROMO Adaptateur jeux Jap/USA 79 F

### MEGA-CD 2

+ 150 jeux disponibles à partir de 149 F

### CONSOLE NEUVE 1 690 F

CADEAU 1 montre SCORE GAMES

### N.E.C

+ 700 jeux disponibles à partir de 99 F

### **CONSOLE PORTABLE NEUVE GT TURBO** + 1 jeu 1 490 F

CADEAU 1 montre SCORE GAMES

### GAME-GEAR

+ 300 jeux disponibles à partir de 69 F

### **CONSOLE NEUVE** + 1 ieu **595**

CADEAU 1 adaptateur secteur

+ 150 jeux disponibles à partir de 89 F

### CONSOLE NEUVE 489 F

CADEAU 1 sacoche pour les jeux

# **AMIGA**

**CONSOLE NELIVE** 

+ 1 jeu 2 490 F

CADEAU 1 montre SCORE GAMES

### JAGUAR ATAR

**CONSOLE NEUVE** 

+ 1 jeu 1 790 F

CADEAU 1 montre SCORE GAMES

# OUVERTURE

**NOUVEAU MAGASIN:** 

37, Cours Guynemer **6200 COMPIEGNE** 

**NEO-GEO** + 200 jeux disponibles à partir de 399 F CONSOLE NEUVE 2 490 F CADEAU 1 montre SCORE GAMES



### RESERVEZ, VENDEZ, ECHANGEZ VOS JEUX ET VOS CONSOLES EN APPELANT LE 36.685.686 + (24H/24 - 7 J/7)

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 - PARKING : Maubert

Nous rachetons vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO/FAM/SNES •NEO-GEO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : • N.E.S • MASTER-SYSTEM •LYNX •NEC (voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

AVEC LA CARTE DE FIDELITE. **VOUS GAGNEZ** 3 DE JEUX GRATUITS



17, rue des Ecoles **75005 PARIS** 

36.685.686 +

37, Cours Guynemer **60200 COMPIEGNE** 

44.20.52.52

# SCORECIAMES achetez vos jeux vidéo

37, cours Guynemer 60200 COMPIEGNE 2 44.20.52.52

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

Neuve Occasion DNSOLE GAME-GEAR (avec Columns) 595 F 399 F 795 F 549 F ONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux) xemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) : 99 F CHUCK ROCK 149 F PRINCE OF PERSIA 189 F HINOBI TREET OF RAGE 189 F JPER KICK OFF 175 F SONIC 2 189 F MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES) ONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 289 F xemple de prix (Jeux d'occasion) (Version française) : 59 F TEDDY BOY TTEC ADVENTURE 79 F HINOBI 59 F KICK OFF 89 F HE NINJA **TERMINATOR** 89 F RANSBOT LOBAL DEFENSE 59 F TENNIS ACE 99 F 79 F MICKEY MOUSE 139 F OLDEN AXE 79 F SONIC 139 F MEGADRIVE (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES) ONSOLE MEGADRIVE 2 neuve STREET OF RAGE ONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + Jeu SONIC ANETTE MEGADRIVE 69 F PRO PAD (transparente) 149 F 349 F ADAPTATEUR JEUX JAPONNAIS AME-GENIE 49 F xemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) : LTERED BEAST ONIC 59 F ALIEN III 199 F MEGAGAMES (3 jeux) 199 F EUROPEAN CLUB SOCCER 249 F 79 F TREET OF RAGE 99 F 22 INTERCEPTOR **COOL SPOT** 275 F ID CHAMELEON IICKEY MOUSE 149 F FATAL FURY 275 F 149 F FLASHBACK 275 F 314 F REDATOR II 149 F ALADDIN ERMINATOR 149 F MORTAL KOMBAT 349 F xemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) : AVIS CUP TENNIS ORMULA 1 399 F FIFA SOCCER 449 F 399 F LANDSTALKER 449 F ► MEGA-CD (+ DE 200 JEUX DISPONIBLES) EGA-CD 2 Français (neuf) ontre SCORE GAMES 1690 F xemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) : (ADEAU \*\*: 1 m

#### 449 F THUNDERHAWK II PHEED **449 F** DUNE TEL 449 F NIGHT TRAP ONIC CD TEL

#### ONSOLE NEO-GEO\* + 1 JEU 1990 F (+ DE 200 JEUX DISPO.) xemple de prix : ATAL FURY ATAL FURY 2 NEUF OCCASION 1490 F 999 F URNING FIGHT 399 F IFW POINT 1690 F 1190 F AMOURAI SHODOWN 1690 F 1190 F

ONSOLE LYNX neuve	489 F
ONSOLE JAGUAR neuve (+ 1 jeu)	1790 F

### GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-BOY (F	rancaise)	Neuve Occasion	coche ou 1 loupe
HOUSSE ANTI-CHOC		LOUPE LIGHT BOY	59 F
GAME-GENIE (neuf)			
Exemple de prix (Jeux			
CASTELVANIA		DUCK TALES	159 F
KICK OFF		MORTAL KOMBAT	175 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
CONSOLE neuve + 1 Jeu	<b>→</b> N	<b>ES</b> (+ DE 1800 JEUX DIS	PONIBLES)
SUPER PROMO JEUX	US neu		
ADDAMS FAMILY		DUCK TALES	99 F
BATMAN	99 F	SUPER MARIO 3	99 F
ADAPTATEUR GAME KEY	Y (Jeux US	3)	99 F
Exemple de prix (Jeux	d'occasio	on) (version française) :	
KUNG FU	1000	RYGAR	79 F
METAL GEAR	79 F	GHOST AND GOBLINS	99 F
→ su	PER-NINT	ENDO / SUPER FAMICOM /	SUPER NES
CONSOLE SUPER-NINTEN		se neuve :	
CONSOLE nue (+ 1 jeu off			690 F
CONSOLE + MARIO ALL	STARS		990 F
CONSOLE + ALADDIN	TEO " T "	200	990 F
CONSOLE + STREET FIGH MANETTE d'origine	ILEH II IUI	HBO	1090 F 99 F
ADAPTATEUR SNINT/SF/	MICOM	ENIES	79 F
		X DISPONIBLES)	191
Exemple de prix (Jeux d		이 경영 기계 경영 전 시간 사람들이 경영 경영 기계 통해 있다. 그리고 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그 그	
ADDAMS FAMILY		SUPER MARIO KART	269 F
PILOT WINGS		ZELDA III	269 F
ROBOCOP 3		PRINCE OF PERSIA	299 F
STREET FIGHTER II		SUPER PROBOTECTOR	
		SUZUKI F1	299 F
CASTELVANIA IV		ASTERIX	314 F
Exemple de prix (JEUX	NEUFS) (	version française) :	
- to pin (orox		· s.	

#### SUPER BOMBERMAN 389 F F1 POLE POSITION 429 F **DENIS LA MALICE** STREET FIGHTER II TURBO 489 F MR NUTZ 429 F JURASSIC PARK

**CONSOLE PORTABLE GT TURBO\*** 

MARIO ALL STARS

NIGEL MANSELL

**CONSOLE** neuve 995 F + 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + 2 Jeux 2490 F + CD ROM) à partir de 99 F

**NOUS DISPOSONS EN STOCK** DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES. N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

389 F COOL SPOT

449 F RANMA 1/2 2

DRAGON BALL Z 2

DIMANCHE 12 et 19 décembre SAMEDI 25 décembre de 14 H à 19 H

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le 36.685.686 + (24H/24 - 7J/7) Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop

Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel -BUS : 63.86.87 Parking Maubert VENTE PAR

CCO THE DOLPHIN

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez

449 F

de Jeux Gratuits

lous rachetons **vos consoles** ainsi que la majorité de vos jeux :•GAME-GEAR MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY •SUPER-ŃINTENDO/FÁM/SNES •NEO-GEO

aiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur :
• N.E.S • MASTER-SYSTEM •LYNX •NEC
(voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS ADRESSE..... CODE POSTAL

489 F

489 F

499 F

499 F

TEL DOM :		>	:
TITRE	CONSOLE	PRIX	Je règle par :  MANDAT LETTRE   CHEQUE   CARTE BLEUE   N°
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE: 60 F	30 F	Date expiration: /

Je règle par :						12/93
MANDAT LETTRE 🗆						+
CHEQUE 🗆						ONSOLE
CARTE BLEUE □ N°						00
	1	1	1	1	1	1

## RESULTATS DU CONCOURS BARCODE BATTLER paru dans le numéro 23 / Septembre de CONSOLES +

#### Super gagnant de la journée BARCODE BATTLER

Laurent POURRUT à TOULOUSE

### Du 2ème au 11ème prix : un abonnement de 6 mois à CONSOLES +

Fabrice LAFFONT (Limoux). Peter BRITNEFF (Ris-Orangis). Jean-André DI BARBAZZA (Ajaccio). Romain D'HERVILLEZ (Chevrières). Julien VACHELARD (Chadrac). Gérôme GILOU (Paris). Noëlie GUILHEM (Perpignan). Thierry BOUVET (Meudon). Gursel UGUR (Saverne). Gilles CLAVEL (Seynod).

### Du 12ème au 50ème prix : une casquette BARCODE BATTLER

Karim GLERDA (Brest). Sébastien MOREAU (Istres). Vincent BEDRUNE (Rodez). Pierre NOEL (Fontaines sur Saône). Nicolas Mai (Livry-Gargan), Rodolphe LEFEBVRE (Domont), Bertrand HOMBERT (Valmont), Daniel RZESZUTEK (Meaux). Dany CAUSSEN (Nantes). Emmanuel REBEYROL (Villamblard), Philippe BRINON (Nanterre). Julien BONNET (Noisy le Grand). François PAPON (Chelles). Alain BECHERICH (Sarreguemines). Christophe RUDZINSKI (Torcy). Guillaume THOMAZET (Pusignan). Christophe LENOIR (Melun). Jérôme LEPOIX (Le May sur Evre). Florian ROCHE (Veyrines de Vergt). Eric MORINO (Marseille). Sylvain MASSOU (Metz). Gaël RETHO (Sene). Christophe AUBOIN (Vedene). Jérôme ANDANSON (Saint-Maurice l'Exil). Anthony USSEGLIO CARLEVE (Venissieux). Frédéric DAUGER (Viarmes). Bertand de LIGNIRES (Ploemer). Nicolas LAURENT (Grigny). Benoît LELONG (Cran Genevrier). Thomas DUGAST (Crolles). Christine TOUREILLE (Loyette). Gabriel FOUGERET (Collioure). Jérôme RENOUX (Pornic). Mohammed SHAABAN (Ferney Voltaire). Frédéric THEROND (Murveil les Montpellier). Alexandre AMARAL (Auch). Franck FADLOUN (Nice). Bruno CUREAU (Champigny sur Marne).

Pierre CLAPIER (Pelissanne).

Vds Star Fox, Bubsy US: 350 F; vds Final Fight 2, px: 400 F, tbe. Thomas JOBELOT, 3, rue JB Tubi, 78590 Noisy-le-Roi. Tél.: (16-1) 34.62.85.46.

 $\begin{array}{l} \mbox{Vds NES} \ + \ 2 \ \mbox{ix (MC Donald Land} \ + \ \mbox{Tortues), px} : \\ 500 \ \mbox{F. Romain JOLIVET, 27, rue de Versailles,} \\ \mbox{78150 Le Chesnay. Tél.: (16-1) 39.55.03.41.} \end{array}$ 

Vds jx NES dès 100 F. Pierre ZADOK, 146, av. des Champs Élysées, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 43.59.48.11.

Vds NES + 1 jeu : 350 F; vds jx NES : 175 F pce; vds Game Genie : 200 F. Arnaud NOLLET, 3 bis, rue du Bougeon, 59350 Bersée. Tél. : 20.59.60.26.

Vds NES + 3 jx (Bubble Bobble, Bugs Bunny Dragon Ball), px: 500 F. Gaëlle HENRY, 37, rue de la Cour St Phal, 10600 Savières. Tél.: 25.76.30.98.

Vds NES + 2 man. + Zapper + Bayou Billie, px : 400 F. Michaël LOBEL, 4, Grand Rue, 55800 Auzécourt. Tél. : 29.78.72.80.

Vds NES + 2 man. + Tiny Toom Thimht, px: 690 F. Samuel LOUSSOUARM, 22, impasse Condorcet, 85000 La-Roche-sur-Yon. Tél.: 51.05.37.54 (ap. 18 h 30).

Vds Super Scope. David LE COINTE, Saint Cornely Péaule, 56130 La Roche Bernard. Tél.: 97.42.80.96.

Vds NES + Rad Racer, px: 350 F à déb. Jérôme MIRALLES, 24, rue des Aramons, 34990 Juvignac. Tél.: 67.75.77.02.

Vds 4 K7 NES + Zapper, px: 470 F ou 79 F pce. Yannick GAZENGEL, 77, bd de Fontainebleau, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél.: (16-1) 64.96.24.99.

Vds NES bon état + Zapper + 2 man. + 5 jx (Mario 1 et 3...), px: 1 000 F. Bertrand REALINI, 48, rue de Montdauphin, 77240 Cesson. Tél.: (16-1) 64.41.87.74.

Vds NES + D. Drabble + Month'amd South; px: 450 F à déb. Antoine HENRY, 3, chemin des Marches, 38230 Tignieu. Tél.: 78.32.29.26.

 $\begin{array}{l} \mbox{VdsNES} \ + \ 2 \ \mbox{man} \ \ (\mbox{be}) \ + \ 2 \ \mbox{jx} \ \ (\mbox{Simon's Quest} \ + \ \mbox{World Wrestling}), \ px: 500 \ \mbox{F}. \ \mbox{Gary CASTANER,} \\ \mbox{Villa Sam, av. des Arums, 06600 Antibes.} \end{array}$ 

Vds NES + pist. + 3 jx, px : 300 F; vds jx SNES et jx GB, tbe. Olivier VINET, Chemin du Vieux Mouliners : Le Phidias, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.45.39.05.

Vds NES + 2 man. + 4 jx, px: 600 F ou éch. ctre MD. Thierry HENNEBIQ, 34, Grande Rue, 77166 Evry-Gregy-sur Yerre. Tél. : (16-1) 64.05.51.35.

Vds NES + 5 jx + 2 man., px: 1 300 F tbe. Sébastien PEYRONNET, 30, rue Léon de Maleville, 82000 Montauban. Tél.: 63.63.42.27.

Vds S. Nint. + adapt. + 6 jx (SFII, X-Men...), px : 2 300 F. Pascal TROCHU, 13, allée des Jonquilles, Rés. Des chênes, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 45.06.67.42.

Vds jx NES : Simpsons 190 F + Greemlins : 250 F + tort. Nin : 150 F. Nathaniel COLAS, B3, Résidence de la Vallée, 02400 Essonnes-sur-Marne. Tél. : 23.69.10.57.

Vds NES + 5 jx + 2 man., px : 1 100 F tbe (val. : 2 500 F). Fabienne TESSEYRE, 30, rue Léon Maleville, 92220 Montauban. Tél. : 63.63.42.27.

Vds SNES + Starning + Starwars + 3 cart. + adapt. + NSCOPE, px: 1 500 F. Christophe LAN-FRANCHI, 82 bis, av. de Paris, 78000 Versailles. Tél.: (16-1) 39.53.75.72.

Vds NES + 10 jx (Batman, Simpsons...), px: 900 F. Abdelkrim DEY, 5, rue Jacques Solomon, 93150 Blanc-Mesnil. Tél.: (16-1) 48.65.20.33.

Vds NES + 2 man. + Zapper + 6 jx (DD2, Super Spike VB, Black Manta...), px: 600 F. Cédric ROUGE, Les Nénuphars, Bt D, avenue Louis Coppel, 74300 THYEZ. Tél.: 50.98.54.84.

Vds NES + 90 jx + 3 man (max) + rob. + pist., px: 3 000 F à déb. Benoit BEDIOU, Le Roucas Provençal, 04300 Mane. Tél.: 92.75.37.31.

Vds NES + 12 jx (Mario 1, 2, 3, Zelda 1, 2...), px : 1 400 F. Steven GUENNEC, 3, rue des Longues Raies, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.05.87.

Vds 10 jx NES, px: 150 F pce, Robocop, SM3, Castelvania 2... Alexandre CHAPIUS, 60 rue Edgar Quinet, 42100 Saint-Etienne. Tél.: 77.80.45.98.

Vds NES + 2 man. + pist. + 9 jx, val. : 4 000 F, px: 2 500 F. Jérôme MUR, Macardu, rte de Rieupeyroux, 12200 Villefranche de Rouergue. Tél. : 65 45 40 52

Vds NES, tbe + 5 jx + 2 man., px: 850 F. Maxime PALLAIRE, 8, rue des Chênes, 56450 Surzur. Tél.: 97.42.16.92.

Vds jx NES (Batman-Day of Thunder, Mario Bross + Zapper), px: 200 F. Nicolas LEPREST, 21, résidence du Coteaux, 76360 Villers-Ecalles. Tél.: 35.92.00.92.

Vds NES tbe + péritel + 2 man. + 3 jx; CSMBI, SMBII, Batman, px: 550 F. Jérôme PETIT, 285, av. des Fontainebleau, 94320 Thiais. Tél.: (16-1) 46.87.51.26.

Vds Mario 4 SNES: 200 F ou éch. Frédéric MATYJAS, Le Bourg Rivarennes, 37190 Azayle-Ridéau. Tél.: 47.95.50.63.

Vds NES + 2 Man. + Duck Hunt + Pist. S. Mario Bros 1 + D. Dragon, px: 595 F. Laing TURI, 7, rue d'Auvours, 44000 Nantes. Tél.: 51.88.97.60.

Vds jx NES: TMHT et Zelda 2, px: 200 F pce. Gwenael AUTRET, Kercrazec, 29510 Landrevarzec. Tél.: 98.57.51.87.

Vds Jx NES ou éch. ctre jx MD. Yann RENAULT, 6, rue Albert Sorel, 76100 Rouen. Tél. : 35.73.49.65.

Vds NES Tbe + 2 man. + 6 jx (Mario 1 et 3, DD. 2 WWF, Trois CHEV/Zodia), px: 500 F. Franck THERVILLE, COlonne, 39800 Poligny Jura. Tél.: 84.37.54.34.

Vds NES + 2 man. + Mario 2 + Mario 1 + Silent Service + joys, px: 750 F. Guillaume PIONNIER, 10, chemin des Oiseaux le Bois des Roches, 78114 Magny-les-Hameaux. Tél. : (16-1) 39.56.91.74.

Vds Super Scope + 6 jx, tbe, px : 250 F. Guillaume GEORGE, 4, rue de la Tour Billy, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.47.92.71.

Vds NES + 20 jx + 2 man. + NES Adv.+ pist. + robot 4 500 F. Maxime DE L'ESTANG, 25, bld Garibaldi, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.42.02.22

Vds ix SNES Street Fighter 2 Américain px : 350 F. Simon ROUSSEAU, École St-Exupéry, 100, rue St-Sébastien, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.11.75.45

Vds jx NES: Best of the Best neuf 250 F etc. vds K7 GG. Mickaël CLERO, le Chemin Chaussée, 22240 La Bouillie. Tél.: 96.31.56.46

Vds ix Street Fighter II px : 350 F à déb. Pascal HERBAUX, 142, rue du Général de Gaulle, 77230 Dammartin-en-Goele. Tél. : (16-1) 60.03.76.56

Vds ou éch. Alien 3 sur NES 400 F à déb. Nicolas ODRU, 7, av. Pablo Picasso, 94120 Fontenaysous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.10.69

Vds NES + 2 man. + 3 jx : Paperboy 2, Tmht, isolated Warrior, px : 1 000 F. Guillaume LEO-NARD, 79, rue du Commandant Rolland, 25310 Herimoncourt. Tél. : 81.30.90.96

Vds NES + 5 jx (SMBB 3, MMAN 3, Zelda 1, Batman 2), px: 1 600 F à déb. Mikaël PELET-ROUERIE, 8, rue Blaise Pascal, 30000 Nimes. Tél.: 66.38.39.74

 $\begin{array}{l} \mbox{Vds NES} \ + \ 11 \ \mbox{jx (Mario 1, 2 et 3 etc.)} \ + \ \mbox{pist.} \\ 2 \ 500 \ \mbox{F à déb. Audrey MARIN, 1, rue de Chatou,} \\ 78800 \ \mbox{Houilles. Tél.: (16-1) 39.68.73.08} \\ \end{array}$ 

Vds 13 jx NES 175 F pce (Bayou Billy...). Julien GAUGAIN, 19, rue des Clochettes, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.66.92.91 ap. 18 h

Vds jx + NES px: 1 000 F à déb. vds Rival Turf sur SNES. Hadrien CHICAULT, 23, rue Vergniard, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 45.88.64.45

Vds NES + NES advantage + joy + 8 jx px : 1 150 F (val. : 2 350 F). Yannick L'AMINOT, 108, rue des 4 Pompes, 29200 Brest. Tél. : 98.49.01.16

Vds NES + 2 man. + pist. + 11 jx px : 3 300 F à déb. Swann DEJEAN PITAR, CV, n° 5, 31460 Cambiac. Tél. : 61.83.97.60

Vds NES + 4 jx + zap. px : 200 à 300 F à déb. ou éch. jx SNES. Benoît TRANAPE, 15, av. Gambetta, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.04.14

Vds NES + 3 jx : S. Mario 2, Túrbo Racing, Hyper Soccer px : 1 000 F. Fabien DELAPORTE, 4, rue des Avants, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.29.79

Vds sur SNES: Steet Fighter II 300 F the Magical Quest: 250 F. Martial DAILLY, 144, av. du Coins du Bois, 78120 Rambouillet. Tél.: (16-1) 34.85.57.32 DISPO



CRASH'N BURN

et 1 CD de Démo

Distributeur ELECTRONIC ARTS

Worldwide

export Welcome



Distributeur Panasonic **3DO** -

) 46.24.33.19

Ouvert 7 jours/7 de 10 h à 19 h 30

Exportations

**AMIGA CD32** 



#### 2ème JOYPAD DISPO avec nombreux jeux

- Microcosm
- TFX
- Jurassic Park
- Syndicate
- Sensible Soccer et beaucoup d'autres...

### JAGUAR DISPO

livrée avec CYBERMORPH

#### la seule console 64 Bits

- ALIENS VS PREDATOR
- **TINY TOON**
- RAIDEN
- CRESCENT GALAXY
- **DINO DUNES**
- CHECKERED FLAG...

### CD ROM

REBEL ASSAULT STAR TREK 25th anniversary KING'S QUEST VI INCA 2 A SEVENTH GUEST DUNE DAY OF THE TENTACLE WING COMMANDER II INDY4 TALKIE LOST IN TIME MAD DOG MC CREE...

> PASSEZ VOS COMMANDES **EXPRESS** PAR TELEPHONE **OU FAX**

REGLEMENT CHEQUE, **MANDAT CONTRE** 

REMBOURSEMENT

### Nombreux jeux 3DO

en stock

- → Dragon's Lair
- → Shock Wave
- Total Eclipse
- Oceans Below
- Stellar Fire
- Mad Dog Mac Cree
- John Madden Football
- → Road Rash
- → Escape Monster Manor
- → Out of this World...

### **PLANNING**

- 7th GUEST 2
- CRIME PATROL
- **DEMOLITION MAN**
- JURASSIC PARK
- **MICROCOSM**
- STAR TREK...

Tél.: (1) 46 24 33 19

JPF IMPORT

Fax: (1) 47 45 23 54

62 bis, avenue Charles de Gaulle - 92200 Neuilly s/Seine - Métro Sablons

### etites en nnonces

Vds NES + pist. + 2 man. + 7 jx px : 1 500 F à déb. Raphaël CABAL, 58, rue Pierre Magne, 24000 Perigueux. Tél. : 53.53.50.28

Vds S. Nin. + 6 jx (Star Fox Alien 3...) + AD 29 : 2 200 F. Laurent GUIDOUX, 17, Vieille Route d'Aizy, 02370 Vailly-sur-Aisne. Tél. : 23.54.75.42

Vds SNES + 5 jx (SF2, Zelda 3 Mario Kart Mario 4 Sgng) tbe. Rodrigues NELSON, 25, rue des Lucioles, 77420 Champs-sur-Marne. Tél.: (16-1) 64 68 51 41

Vds STF II px: 200 F. Alexis KRIER, 11, les Vergers de Montjay, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél.: (16-1) 69.07.05.29

Vds NES 3 man., 6 jx SMB 1 et 3 Punch out etc. pr 1 000 F. Nicolas BOUMIER, La Dendevilliere, 61120 Crouttes. Tél. : (16-1) 33.39.57.69

Vds NES + 15 jx px : 1 500 F SMB, 1, 2, 3 Zelda 1 & 2. Pierre-François WETS, 32, av. Georges Clemenceau, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 46.60.78.31

 $\begin{array}{l} \mbox{Vds NES} + \mbox{Zapper} + 6 \mbox{ jx} + \mbox{AD Ja. contra II px} : \\ 900 \mbox{ F. Yves AROCA, 26, rue Paul Verlaine,} \\ 93120 \mbox{ La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.38.53.32} \end{array}$ 

Vds NES + 2 man. + |x be. Cédric JOLY, 42, av. du Midi, 94100 Saint-Maur-des-Fosses. Tél. : (16-1) 48.89.36.04

Vds sur S. Nintendo SF II px: 300 F et sur NES SMB 3 + RC Proam px: 150 F. Guillaume JOLY, 19, rue Hector Berlioz, 78120 Rambouillet. Tél.: (16-1) 34.85.75.18

Vds Popeye et Donkey Kong 50 F, Tic et Tac, Goonies II px: 150 F. Benjamin LE BRUN. Tél.: 99.08.19.62

Vds NES 5 jx tbe + 2 man. + pist. Quickgoy (Radracter...) px: 1500 F. Raymond LEROY, 29, rue F. Buisson, 78800 Houilles. Tél.: (16-1) 39.74.79.06 ap. 17 h.

Vds NES + man. + joy + pist. + 2 jx px : 500 F 12 jx px : 80 F pce. Elisabeth DOUARD, 50, bd Ney, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.05.06.18

Vds NES + Mario + D. Hunt + pist. + 2 man. px: 390 F. Nicolas DUSSART, 9, rue du Buisson Rond, 38090 Villefontaine. Tél.: 74.96.01.62

Vds NES + 2 man. + 10 jx + 1 cartouche 190 jx (SMB 1, 2, 3; Méga Man 2; Tetris...) px : 2 500 F. Clément HAVRARD. Tél. : (16-1) 47.45.57.69

Vds NES + bte rangt. + 9 jx (SMB 3, Zelda II...) etc. tbe; px: 2 000 F à déb. François PEIGANU, 22, rue Henri Dunant, 59300 Valenciennes.

Vds NES + 2 man. + pist. (zapper) + 3 jx. Samuel COUDERT, 22, av. Paul Pelisse, 34230 Paulhan Herault. Tél. : 67.25.10.88

Vds Nes + pist. + 15 jx px : 1 500 F à déb. Donatien SOURIAU, 1 ter, villa de la Réunion, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.50.86.64

Vds NES + jx + 2 man. px: 500 F. Antoine LONCHAMP, 23 bis, rue des Écoles, 75005 Paris. Tél.: (16-1) 43.54.30.52

Vds NES + Mario 1 + black manta + 2 man. + adapt. sect px: 300 F. Morgan ZIRN, Péniche Hal, Chemin de Halage, 92190 Meudon. Tél.: (16-1) 46.26.88.86

 $\begin{array}{lll} \mbox{Vds NES} + 2 \mbox{ man.} + \mbox{pist.} + 5 \mbox{ jx} : 1250 \mbox{ F. Eddy} \\ \mbox{GRITTE,} & \mbox{O4}, & \mbox{place Gaston Coute,} & \mbox{91150} \\ \mbox{Etampes. Tél.} : \mbox{(16-1)} \mbox{ 64.94.71.80} \end{array}$ 

Vds NES + man. 150 F vds GB + 5 jx : T2 etc 500 F. Charles AMORY, 11, bld Charabot, 06130 Grasse.

Vds NES + 5 jx + pist. px: 600 F. Nicolas LEFEVRE. Tél.: (16-1) 37.21.10.40

Vds Nes + 8 jx + 2 man. + pist. px: 900 F. Guillaume CHAMBON, 193, rue du Murger Papillon, 77350 Le Mee-sur-Seine. Tél.: (16-1) 64.39.56.84

Vds Nes + jx (Mario Duk Hunt + pist.) px : 900 F. Maxime JEANSON, 60, rue le Vallot, 55800 Contrisson. Tél. : 29.70.53.78

Vds Nintendo Scope + cassette ss gar. 300 F. Rudoldph FEDERICO, chemin de St-Maximin, 83170 Tourves. Tél.: 94.78.71.98

Vds NES + 1 cartouche + pist. 500 F vds 8 jx NES 250 F pce. **Jérémy DEVALET**, La **Roiserie**, **44850 Ligne**. **Tél**. : **40.77.03.25** 

Vds NES + 6 jx. Aurélien MAROTO, 165, rue Jean Baptiste Mathias, 73200 Albertville. Tél.: 79.31.27.92 ou 79.37.09.95

Vds NES + 5 jx (2 avec plans complets) px: 1 300 F. Christian TEIL, rue des Écoles, 15290 Le Rouget.

Vds Dragon Ball Z 2 (Fra) px : 350 F ou éch. contre SF2 Turbo. Lionel TRUC, 90, av. de la Pépinière, Les Oliviers, B5, 06600 Antibes. Tél. : 93.74.29.22

Vds NES + 5 jx (5 MB 3, Zelda 1, Mman 3, Batman 2), px: 1 600 F à déb. Mikaël PELET-ROUERIE, Le Boileau, 8, rue Blaise Pascal, 30000 Nîmes. Tél.: 66.38.39.74

Vds jx NES 100 à 200 F Mégaman II, TMHT 1 et 2, Mario Bros et Bart Simson. Guillaume TIR-MARCHE, 54, av. Auguste Boulanger, 62340 Guines. Tél.: 21.36.75.36

Vds nbx jx SNES 200 F (F. R-Tupe...). Paul AR-MAND-DELILLE, 33, rue de la République, 60300 Senlis. Tél.: 44.53.31.38

Vds jx NES Gradius Zelda 2 Robocop Kid Icarus 150 F pce. Pierre-Yves PARISELLE, Catalanis, 31450 Baziège. Tél.: 61.81.28.54

Vds Addam's Family' px: 250 F et Rival Turf (US) 225 F tbe. Julien LAFFITTE, 82340 Saint-Loup. Tel.: 63.39 64.04

Vds jx NES Flintshtones 200 F Solar Jetman 50 F. Olivier HOMO, 3, rue Victor Hugo, 76380 Canteleu. Tél.: 35.36.62.06

Vds jx NES Flihtstones px: 200 F Solar Jetman px: 50 F. Olivier HOMO, 3, rue Victor Hugo, 76380 Canteleu. Tél.: 35.36.62.06

Vds jx NES 100 à 150 F: Duck-Takes Tmht II black-Manta etc. Yannich BOUVARD, 1, rue des Olivettes, 34830 Clapiers. Tél.: 67.59.29.80

Vds NES + 2 man. + 11 jx + pist. + moni. coul. Julien BERTHOLINO, 26, les Hauts de Malataverne, 26780 Malataverne. Tél. : 75.90.77.94

Vds jx NES px: 100 F (D-Dragon 2, Double Dribble, Zelda 2, etc.). Antoine RABAIN, 5, av. Franco-Russe, 75007 Paris. Tél.: (16-1) 45.55.11.21

Vds jx NES (Flinstones, Maniac Mansion...). Nicolas LE GRAND, 29, place St-Mathieu, 29000 Quimper. Tél.: 98.55.41.79

Vds NES + 10 jx + boite, not. px : 2 500 F. Didier DALOUBEIX, 66, av. Stalingrad, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 48.27.15.33

Vds NES + 2 man. + NES Advt 10 jx + pist. val. : 3 800 F px : 2 500 F. David MAUFRAIS, Le Prat, no 4, Virsac, 33240 Virsac. Tél. : 57.43.60.70

Vds Galaga + NES max.: 200 F RC Proam px: 125 F, D. Dragon px: 150 F. Frédéric CLEMENT, 14, allée du Garlaban, 13400 Aubagne. Tél.: 42.03.85.79

Vds NES 200 F + Quikjoy + Shadow Warrior + Tortues. Pierre DENEUVILLE, 242, av. du Prado, 13008 Marseille. Tél.: 91.22.11.24

Vds NES + 2 man. + 2 jx : (Goonies 2, Megaman) px : 600 F. Julien ARNOULT, 26, bd de Clichy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.57.37.17

Vds NES + man. + 2 jx (Turtles et Gauntlet II). Maxime KIENY, 53, rue Jules Michelet, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.82.68.57

#### **SEGA**

Vds SMS 2 + 10 Jx + Tips 1 000 F (Ph. Star K-Off YS Wimbl...). Eric GRANGER, 23, ch. de Mont-gay, 69270 Fontaines-sur-Saone. Tél.: 78.23.54.91

Vds ou éch. MS2, Vds jx (Moonwaker, Wonderboy 3). Jean-Tristan CHANEGUE, 3, place Georges-Clémenceau, 07350 Cruas. Tél.: 75.51.43.82

Vds GG + 10 jx px : 1 500 F. Gustan MICHAUX-VIGNES, 7, rue Benjamin-Raspail, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 40.92.18.08

Vds SMS + 12 jx px : 1 500 F. Sylvain AUGER-LEGER, 20, allée Christine de Pisan, 45100 Orléans-La-Source. Tél. : 38.63.32.07

 $\begin{array}{l} \mbox{Vds SMS} + 2 \mbox{ man.} + 4 \mbox{ jx (600 F).} \mbox{ Pascal AMEL,} \\ \mbox{72, rue de Picardie, 60126 Longueil-Sainte-Marie. Tél.: 44.41.15.88 ap. 18 h.} \end{array}$ 

Vds 2 jx (Power Strike et P of Persia) 150 F pce. Emmanuel MERCIER, 21, rue de la Couture, 86320 Lussac-les-Chateaux. Tél. : 49.48.38.05

 $\begin{array}{l} \text{Vds MS II} + \text{man.} + \text{Alex Kidd} + \text{Sonic} + \text{R-Type} \\ \text{px} : 500 \text{ F. Yann LUSTEAU, 31, av. des Pyrénées, 44400 Reze. Tél. : 40.75.08.78} \\ \end{array}$ 

Vds jx Fantasy Star 150 F etc. Stéphane BOUTET, 168, rue de Javel, 75015 Maris. Tél.: (16-1) 48.42.37.47

Vds SMS 2 + 2 man. + rapid Fire + 8 jx px: 1 100 F tbe. Nicolas DESCROUET, 16, rue Terrasson, 93190 Livry-Gargan. Tél.: (16-1) 43.01.97.55

Vds MS + man. + 5 jx (Bomber Raid, Shinobi, Alex...) px : 550 F. Olivier DELETRE, 1, rue Aristide Maillol, 75015 Paris. Tél. : (16-

Vds SMS + 9 jx: Sonic III, Italia 90, Y'S... px: 700 F à déb. Johann GUYOT, 9, square Alain, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.17.40.33 ap. 17 h

Vds Séga + 6 jx (Sonic...) px : 1 000 F à déb. ou vte sép. Benoît PICENNI. Tél. : 81.82.88.68

Vds 7 jx sur MS E-Wast : Ghosboster ; 100 à 200 F pce. Teddy STEINER, 1, rés. les Fuchias, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.98.65.24

Vds jx MS : Astérix; Tom et Jerry; Senna GP 200 F pce. Sébastien SAUBIN, 4, rue Passet, 69007 Lyon. Tél.: 78.58.23.35

Vds HS TI + sonic 2, Donald, Tom et Jerry, Alex Kid, Astérix Px : 800 F. Nicolas ROPARS, 3, rue des A.F.N., 41120 Chailles. Tél. : 54.79.43.18 Vds SMS + 11 jx px: 600 F + A500 (1 mo) px: 1 000 F. Benjamin PHILIPPE, 63, rue du 19 Janvier Montsoreau, Domain de La Verboise, 92380 Garches. Tél.: (16-1) 47.01.27.00

 $\begin{array}{l} \text{Vds SMS} + 3 \text{ jx} + \text{piste} + 2 \text{ man. px} : 550 \text{ Fou 9} \\ \text{jx 100 à 200 F. Yann ESCALON, 3, rue Jules} \\ \text{Ferry, 38100 Grenoble. Tél. : 76.44.51.50} \end{array}$ 

 $\begin{array}{l} \mbox{Vds SMS} \ + \ 2 \ \mbox{man.} \ + \ 5 \ \mbox{jx (Sonic, Tazmania, 0.} \\ \mbox{Gold...)} \ 800 \ \mbox{F} \ \mbox{ou} \ \mbox{éch.} \ \mbox{ctre jx SNES.} \ \mbox{Ozzie LOZ-DAN, Quartier, Costemale, 40140 SOustons-les-Landes.} \ \mbox{Tél.:} \ 58.41.28.03 \end{array}$ 

Vds MS + Phaser + jeu. Arnaud MENESPLIER, 3, hameau d'Escuran, 47310 Laplume. Tél.: 53.95.13.21

Vds SMS + 7 jx + 2 man. + joys + pist. px : 1 000 F. Mathieu MENDEL, 17, rue de la République, 06600 Antibes. Tél. : 93.34.07.60

 $\begin{array}{l} \text{Vds SMS} \ + \ \text{Pad} \ + \ 7 \ \text{jx} \ + \ \text{Rapid-Fire}. \ \textbf{Frédéric} \\ \text{UGUET, Le Prato bat}: E, av. Le Baron Marriani,} \\ 20250 \ \text{Corte. Tél.}: 95.46.06.46 \end{array}$ 

Vds jx SMS px de 75 à 200 F. Loïc GUILLAUME, 424, rue du Bas Moulin, 77190 Dammarie-lès-Lys. Tél. : (16-1) 64.37.57.51

Vds the Ninja Global, Defense Hang On, Aztec Adveture, Enduro Racer px: 50 F pce vds 2 jx S. Nintendo. José KUBIAK, 27, le Clos du Château, 62410 Hulluch, Tét.: 21.40.34.69

 $\begin{array}{l} \text{Vds SMS} + 8 \text{ jx} + \text{pist.} + 2 \text{ joys px:} 1500 \text{ F à} \\ \text{d\'eb. Monique PERARD, 3, rue Albert Calmette,} \\ \text{appt.:} 30, \text{r\'es. du Coudray, } 93150 \text{ Blanc-Mesnii.} \text{ T\'el.:} (16-1) 45.91.13.55 \end{array}$ 

Vds 3 jx Wimbledon, S. Monaco GP, P of Persia, px : 150 F pce. Jean-Baptiste COUDERC, 8, rue du Charrier, 18000 Bourges. Tél. : 48.70.21.71

Vds MS + 16 jx px : 1 800 F tbe ou 80 à 100 F le jeu. Frédéric AFONSOREI, 3, allée des Narcisses, 78310 Maurepas. Tél. : (16-

Vds jx MS tbe : Shinobi, Tennis AC et M. 150 F. Emmanuel REBEYROL, Langeas par Maurens, 24140 Villamblard. Tél. : 53.27.31.51

Vds GG + 5 jx (Mickey, Sonic...) 950 F vds jx SMS. Pierre CHAPUS, 51, rue Boileau, 91560 Crosne. Tél.: (16-1) 69.83.31.46

Vds 10 jx SMS 75 F à 100 F (D Dragon, S. Monaco GR). Jérôme LAMBERT, La Gree Ferel, 56130 La Roche-Bernard. Tél. : 99.90.66.11

Vds SMS + 3 jx px : 400 F Rastan, Quartet 160 F pce. Tony SUEL, La Close Neuve, 44160 Sainte-Anne-sur-Brivet. Tél. : 40.66.92.87

Vds 9 jx MS 100 F NES px : 100 F jx SNIN : 300 F. Georges MAISONNIAUX, 3, bd de Courcelles, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.22.58.94

Vds jx SMS 160 à 200 F. Stéphane BUHLER, 25, rue du 1<sup>er</sup> mai, 90300 Valdoie. Tél. : 84.26.74.87

#### PC ENGINE

Vds PC Engine + Shinobi + Dragon Spirit + man., px: 700 F. Djamel BELARBI, 88, quai de Jemmapes, 75010 Paris.

Vds Coregrafx + 4 jx (paranoia etc...), px : 800 F à déb. Jean-François LE MOIGNE, 75, rue des Héros Nogentais, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.72.60.71.

Vds Supergrafx, px :  $1\,500\,\text{F}\,+\,\text{jx}$  ou éch. ctre PC Engine etc. Stéphane FITOUSSI, 16, av. Karl Marx, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.31.30.23.

Vds Supergrafx + 2 man. + 3 jx, px : 1 000 F ou éch. ctre jx NG. Alexandre FERNANDES, Manou la Garenne, 28240 La Loupe. Tél. : 37.81.84.80.

Vds Supergrafx + 2 pads + 6 jx, vds, ach., éch, jx S. Nes. François ISNARD, 5, rue du Lavoir Villeneuve, 86300 Chanvigny. Tél. : 49.56.07.08.

Vds Coregrafx neuve + 4 jx (Xevious, Paranoia), px: 800 F. Jean-François LE MOIGNE, 75, ruer des Héros Nogentais, 94130 Ngent-sur-Marne. Tél.: (16-1) 48.72.60.71.

Vds NEC GT coul. + 8 jx, px : 1 500 F. Jx : 125 F pce. Rüdi GOSSIOME, 19, square Mallarmé, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.62.81.78.

Vds jx NEC : Rock-on et MD Gay Ares, px : 400 F ou 200 F pce. Jimmy MASSON, 528, rue Marcel-Sembat, 59690 Vieux-Conde.

Vds PC Engine + 3 jx + adapt. sect. ss gar., px: 1500 F, éch. Amiga. John MENETTE, 26, rue François Villon, 54630 Richardmenil. Tél. : 83.25.88.90.

 $\begin{array}{lll} \mbox{Vds } \mbox{SGX} \ + \ 10 \ \mbox{jx} \ \ (6 \ \mbox{jx} \ \mbox{SGX}), \ \mbox{px} : \ 1 \ 200 \ \mbox{F}. \\ \mbox{Christophe PHAM DANG, 4, rue des Archives,} \\ \mbox{94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.92.72}. \end{array}$ 

Vds ou éch. nbx jx CD, Super CD et cartes sur NEC. AZOUZ, 75017 Paris. Tél.: (16-1) 42.27.59.74.

Vds Coregrafx + Veigues, Drop Rock et Heavy Unit, bon état, px:500 F. Patrice BLONDEL, 379, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél.: (16-1) 48.28.74.57 (ap. 16 h).

Vds Coregrafx + jx (SCI; Super Water Bomb...). Alban GREGOIRE, 4, place St-Léonard, 14600 Honfleur. Tél.: 31.89.30.22.

Vds Coregrafx + 5 jx, px : 1 000 F; PC Kid 2, Ninja Spirit, Rastan Saga 2, Mr Heli. Paul PAUGAND, 18 bis, Pierre Brossellette, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 49.15.03.89.

Vds jx NEC, CGX, CD et Super CD et jx SFC et neo. Denis LAI, 6, av. M. Doret, 75016 Paris. Tél.: (16-1) 40.50.99.22.

Vds Nec Core + 17 jx + 3 pads px à déb. Ach. SNES. Xavier DUBURCQ, 44, av. Jean Jaurès, 63400 Chamalières. Tél. : 73.34.82.51.

Vds NEC CGX + CDROM tbe + Man. + 4 jx (Dont CD), px : 1 500 F. Romain DURIS, 6, rue de la Marbellière, 37300 Joué-Lès-Tours. Tél. : 47.53.72.52.

Vds jx NEC CD : Crest WOlf, Mystic, Form Loom, Exile. Dominique MONTE, 64, av. de la République, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.98.88.

Vds SGX + 2 man. + 1 jx, px : 2 200 F, tbe. Alexandre JACQUES, 8, rue José Maria De Hérédia, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 60.29.05.69.

Vds NEC + 7 jx + doubleur, tbe, px: 1 000 F. Nicolas MASSON, 15, rue Rosa Bonheur, 77250 Veneux-les-Sablons. Tél. : (16-1) 60.70.33.06.

Vds PC Engine GT + 5 jx, tbe ou sép. Régis MECHINEAU, 42, rue Mozart, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.53.54.91.

Vds PC Engine + 3 jx (Doramon, etc) px : 600 F. Florent PIFFAULT, 6, place des Aubépines, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64 68.76 24

Vds PC Engine GT (Jap) + 7 jx (Shinobi, Jackie Chang...), px : 1 800 F. Fawzi SENDJAKEDINE, 16, rue Pablo Picasso, 91100 Corbeil-Essonne. Tél. : (16-1) 60.88.14.09.

 $\begin{array}{lll} \text{Vds R-Type et Zipang, px: } 100 \text{ F pce ou } 170 \text{ F les} \\ 2 &+& \text{port.} & \text{Patrick LOPEZ, } *\text{ Gamarre Bas } *, \\ \textbf{82440} & \text{Realville.} & \text{T\'el.: } 63.93.15.51 & \text{ou} \\ \textbf{63.93.14.80.} \end{array}$ 

Vds éch. SCD et Carte NEC, vds PC Kid 1, Neutopia 2 — Gate Thunder. Pascal VENTAX, 96, boulevard de Charonne, 75020 Paris. Tél.: (16-1) 43.48.18.73.

 $\label{eq:Vds} \begin{array}{lll} \mbox{Vds NEC} \,+\, 4 \, \mbox{man.} \,+\, \mbox{SF2, px} : 2 \, 000 \, F \,+\, 40 \, \mbox{jx} \\ \mbox{(Formation Soccer, Splatter House).} \, \mbox{Xavier CAOU-REN, 37, av. de Rambouillet, 78340 Les Clayessous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.08.84. \end{array}$ 

Vds GT Turbo + trans + 7 jx : Populous, Devill Crash..., px : 1 700 F. David BERRE, 173 av. du Prado, 13008 Marseille. Tél. : 91.80.23.19.

EDEN... Le seul Fanzine NEC valant le coup! 2 tbres 2,80 Frs. Patrice MACHIN, 4, av. du Général Maistre, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.07.94.

SUB-ESPACE



JEUX ET CONSOLES
D'OCCASION + IMPORT
USA / JAPON

13 rue Béranger 76000 LE HAURE

35 42 23 14

CONTACTEZ-NOUS

#### LYNX

Vds 6 jx Lynx (Apb, Ninja Gaiden, Zarlor, Caflifornia, ...) px: 150 F pce. Renaud NOLLEZ, 54, rue Cunion, 45500 Gien. Tél.: 38.67.71.80

Vds Lynx 2 + Rygard et Blue Lightning tbe px: 600 F. Sylvère JOUIN, La route, 61220 St-Hilaire-de-Briouze. Tél.: 33.66.38.17

Vds Lynx + 2 neuve + 5 jx (Batman...) + sacoche px : 800 F. Romain SIMIONI, rue Bouté groupe scolaire, Aimé Merchez, 80470 Ailly-sur-Somme. Tél. : 22.51.88.58

Vds Lynx + 4 jx px : 800 F. Jérôme AMON, 10, rue André Guerin, 33130 Bègles. Tél. : 56.85.23.28

Vds Lynx III + 2 jx (Electrocop, Zendocon) + rechargeur + 4 piles + sacohe px: 1 018 F. Nicolas RIVIERE, 36 bis, rue des Sports, 31200 Toulques. Tél: 61 57 23 56

Vds ou éch. nbx jx Lynx. Bastien BONALUMI, 10, rue du Vivelay, 95740 Frepillon. Tél.: (16-1) 30.40.08.18

Vds ou éch. Lynx 2 + 2 jx contre SNES px : 500 F. Thierry GONZALEZ, 09310 Les Cabannes. Tél. : 61.64.75.51

Vds Lynx + AD sect. + 6 jx 1 000 F ou vte sép.
Sylvain SUREST, rés. Hermes, appt. 94, 10, bd
de Strasbourg, 31000 Toulouse.
Tél.: 61.99.68.54

Vds ou éch. jx Lynx; Batman, Xybots, Zarlor, Ninja 6: px 150 F. Marc PINEL, 4, place des Chartreux, 76100 Rouen. Tél.: 35.03.21.61

Vds Lynx 2 + 2 jx (Blue Lightning California px : 890 F. Alexandre HOEHN, 9, allée de la Noue Brossard, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 64.21.48.28

Vds Lynx 2 tbe + 10 jx + valise + pare soleil px : 1 600 F. Matthieu FRANOUX, 210, impasse Georges Chepfer, 54710 Ludres. Tél. : 83.25.84.48

Vds Lynx + 6 jx (Toky, Xybots, Dracula) alim. + paresoleil, sacoche the px: 1 400 F. Johann BOES, 62, rue Léon-Chantier, 91160 Saulx-les-Chartreux. Tél.: (16-1) 64.48.59.64

Vds 5 jx Lynx tbe (Hockey, Gauntlet...) px: 500 F 150 F pce. Matthieu OMARINI, La Haie du Boss Marolles, 14100 Lisieux. Tél.: 31.62.38.46

Vds Lynx II Delux 400 F à déb. (Val.: 790 F). Rodolphe COULUN, 97, rue Georges Le Dt, 91100 Corbeil. Tél.: (16-1) 60.88.12.26

Vds Lynx 2 tbe + 6 jx + sacoche + transfo + Comlynx px: 790 F. Martin GOUJON-DURAND, 146, rue Raymond Losserand, 75014 Paris. Tél.: (16-1) 45.42.15.59

Vds jx Lynx Xenophobe et Roadblaster 120 F pce. Erwan MEVEL, rue de la Roche les Dix Arpents, 60270 Gouvieux. Tél.: 44.58.17.84

Vds Lynx + 6 jx (Batman) Comlynx + valise + pare soleil px : 1 400 F. Nicolas EVRARD, 50, rue Etienne Marcel, 75002 Paris. Tél. : (16-1) 42.36.48.70

Vds Lynx tbe + sect. + sacoche + 10 jx px : 1 500 F. Hervé MARGIOCCHI, 115, rue Jean Jaurès, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 42.35.14.90

#### **GAME BOY**

Vds 15 jx GB Mario, Tetris, etc. px : 600 F à déb. Mathieu HACQUIN, 11, rue Courbe Piece, 55200 Vignot. Tél. : 29.91.38.19

Vds GB + 3 jx + bte px : 750 F ou éch. ctre Lynx ou GG. Fabrice BOURGEOIS, 135, chemin du Clos Roger, 93370 Montfermeil. Tél.: (16-1) 43.32.86.02

Vds GB + 4 jx + mallette (16 jx) px : 650 F. Jérémie MANO, 15, impasse Verlaine, 33127 St-Jean d'Illac. Tél. : 56.68.93.90

Vds 11 jx GB (TMHT 2, Loonney Toons...) px de 110 à 135 F. Oliver CANON, Le Moulin Neuf, 02260 St-Algis. Tél.: 23.97.44.60

Vds jx GB Batman Kirby's Drean Land px: 120 F pce. Nicolas RENOUX, Fontête la Goutelle, 63230 Pontgibaud. Tél.: 73.87.71.49

Vds jx sur GB : Tennis : 100 F DD2 120 F SML 1 et 2 100 à 120 F etc... Arnaud JEAN, 25, rue des Grillons, 13340 Rognac. Tél. : 42.78.60.33

Vds GB + jx px : 1 300 F. Mathieu VASSAN, 11, rue du Conservatoire, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.46.38.38 ap. 19 h

Vds jx GB (Ninja Gaiden) px : 150 F tbe avec bte et not. Christophe LABRUERE, Lot « Les Mières », Loyes, 01800 Meximieux. Tél. : 74.61.35.44

Vds jx GB Px: 150 F super Mario 1, Robocop, Tetris, Fortres of fire. Brigitte BOYER, rés. le Canal, bat.: SD 9, 13500 Martigues. Tél.: 42.49.22.25

 $\begin{array}{l} \text{Vds GB} + 6 \text{ jx} + \text{loupe px} : 700 \text{ F à déb. Philippe GUERREIRO, } 8 \text{ bis, rue de Malakoff, } 92320 \\ \text{Chatillon. Tél. : } (16-1) 47.35.00.42 \\ \end{array}$ 

Vds GB + 1 jeu + Batterie + adapt. px : 400 F à déb. Christophe LADIRE, 4, allée des Lilas, 78130 les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.43.32

Vds GB + 10 jx (Starwars...) avec accus. + câble + 4 jx px : 1 200 F. Jean CROUSILLAC, 2, rue Perreyon, 78530 Buc. Tél. : (16-1) 39.56.96.92

Vds 2 GB one jamais servi + 5 jx px: 800 F. Damien BERTHIER, Le Bessey, 38590 Brezins. Tél.: 76.65.56.54

 $\begin{array}{l} \mbox{Vds GB} \ + \ \mbox{\'ecout.} \ + \ \mbox{link} \ + \ \mbox{5 jx px: 600 F.} \\ \mbox{Vincent LAVERGNE, Cité Valentré, bât.: A, appt.: 114, 46000 Cahors. Tél.: 65.22.62.26 \end{array}$ 

Vds nbx jx GB de 70 F à 150 F (Tyni Toons, TMHT 2 etc...). Grégory MORIN, 2, rue de l'Est, 69003 Lyon. Tél. : 72.12.06.19

Vds GB + 3 jx px: 400 F Tetris + Dragon + Mario 2. Rodolphe TOURNE, 800, chemin de l'Angle, 82800 Montauban. Tél.: 63.03.27.97

 $\begin{array}{l} \mbox{Vds GB} + \mbox{piles neuves} + 8 \mbox{ jx cools} + \mbox{cordon 2} \\ \mbox{joueurs} + \mbox{light boy} + \mbox{bother rangt px} : 1\,050\,\mbox{ F.} \\ \mbox{Florent ZUFFBEY, Ch. de Bourgogne 7, 1260} \\ \mbox{Nyon (Suisse). Tél. : 361.08.32} \end{array}$ 

 $\begin{array}{ll} \mbox{Vds } \mbox{GB} + 3 \mbox{ jx } \mbox{(Revenge of the Gators, Chop lifter} \\ \mbox{II, Tetris) px} : 600 \mbox{ F. } \mbox{Christophe FLACHARD, La} \\ \mbox{Perouse,} & 69440 & \mbox{St-Laurent} & \mbox{d'Agny.} \\ \mbox{Tél.} : 78.48.70.01 & \mbox{} \mbox{} \end{array}$ 

Vds jx GB DE 100 à 150 F vds Game Genie. Maxime JULIENNE, Le Biclehou Saint-Aubin, 91190 Saint-Aubin.

Vds jx GB 100 à 150 F pce (Ducktales + Spiderman etc...) Nicolas HALLARD, 11, av. Mirabeau, 95600 Eaubonne. Tél.: (16-1) 39.59.18.10

Vds 10 jx GB px : 1 000 F. Antoine LE BRETON, ZAC, 22500 Paimpol. Tél. : 96.22.09.99

 $\begin{array}{lll} \mbox{Vds GB} \ + \ 4 \ \mbox{jx tbe val.} : 1\,500 \ \mbox{F} \ \mbox{px} : 750 \ \mbox{F}. \\ \mbox{Stéphane PROVOST, 19, rue de Savoie, 28110} \\ \mbox{Lucé. Tél.} : 37.35.69.22 \ \mbox{ap. 16 h} \ 30 \end{array}$ 

Vds GB tbe + 9 jx val.: 2 000 F px: 700 F. Dominique JAILLET, 15, la Grande Ouche, 36170 St-Benoît-du-Sault. Tél.: 54.47.69.21

Vds Garboyles Quest (GB) ou éch. contre P. of Persia. Cyril GABARD, 54, bd Aristide Briand, 13100 Aix-en-Provence. Tél.: 42.96.14.97

Vds jx GB Speedball 2 + Starwars 350 F les 2 ou 200 F pce. Frédéric DELAGE, 175, bd Maréchal Leclerc, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél.: 51.62.22.58

Vds GB + 14 jx 850 F ou éch. ctre SFC sans jx. Olivier DUELZ, 13 A, chaussée Brunehaut, 59278 Escautpont.

Vds SML 2 px: 190 F. Sébastien PEGON, 15, rue Alexandre Raffin, rés. Imlonor, 42300 Roande. Tél.: 77.67.31.26

Vds GB tbe + sacohe banane (E.U) + 8 jx (Duck Tales, Tennis) à déb. **Grégory ZERBIB, 7, chemin** des Suisses, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.14.90.50

Vds Dragons Lair sur GB bte et nº 1 px: 170 F. Alan LE COROLLER, Kerjean, 56680 Plouhinec. Tél.: 97.36.64.55

Vds GB + Mario 2, Batman 2, Battle Toads, Tetris px: 550 F. Julien RENAUD, Harmeau du Sorbier, La Croix des Ayes, 38920 Crolles. Tél.: 76.08.95.14

Vds sur GB un amplificateur de son prix à déb. Cédric FROMENT, 12, rue du Général Leclerc, 60250 Mouy. Tél. : 44.26.01.11 Vds jx GB 100 F à 130 F 6 jx F1 Race T2 R-Type etc... Aurélien LACROIX, 2, impasse Gwened, 56370 Sarzeau. Tél.: 97.41.86.04

Vds GB tbe + 2 jx (Tetris, Robocop 2) px : 450 F. Vorasith KHIEU, 1, allée de la Marmotte, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.96.08.69

Vds GB et 60 jx px: 1 600 F ou sép. Laurent VALLERY-MASSON, 11, rue des Tilleuls, 92100 Boulogne. Tél.: (16-1) 46.05.10.34 ap. 20 h.

 $\begin{array}{l} \text{Vds GB} + 7 \text{ jx px}: 700 \text{ F. Philippe NAOVARATH,} \\ \textbf{28, rue du Béarn, 31270 Villeneuve-Tolosane.} \\ \textbf{Tél.: 61.92.05.64 ap. 18 h} \end{array}$ 

Vds GB + 6 jx (Mario, Batman...) px : 1 100 F. Olivier LEDOUX, 121, rue Martyn, 62100 Calais. Tél. : 21.36.04.32

Vds GB + 1 jeu px : 400 F. Cédric XIA, 46, rue Charles Infroit, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.73.26.95 ap. 18 h

Vds GB + 8 jx + sacoches + alimentation + loupe bon état px: 690 F. Steeve BUTY, 250, allée de la Clairière, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél.: (16-1) 60.12.32.19

 $\label{eq:VdsGB} \begin{array}{l} \text{Vds} \; \text{GB} \; + \; \text{Tetris} \; \text{px} : 250 \; \text{F.} \; \text{Pascal RENARD, rés.} \\ \text{les} \; \; \text{Bruyères, appt.} : \; 222 \; \text{B1, 33520 Bruges.} \\ \text{Tél.} : 56.57.67.39 \\ \end{array}$ 

Vds Hook Megaman FootBallinternational Pap. Erboy World Cup px: 150 F. Julien DELCROIX, place de la Gare, 60300 Senlis. Tél.: 44.53.65.38

Vds GB (adapt + sect. + bat.) + écouteurs (Tétris, Kirby, Tortues) px : 1 000 F. Olivier SCAN-GA, 19, les Accoules, bd, rés. Capucins, 13500 Martigues. Tél. : 42.80.33.11 ap. 18 h.

Vds jx MD : Flashback et Mickey (USA) vds jx G-B : Batman 2, Parodius, etc... Laurent LE BRUN, 35, rue des Blés, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.26.14.32 Vds jx GB Castlevania 90 F et Mario 90 F. Jean-Baptiste BRUN, 4353, Corniche Marius, Escartefigue, 83100 Toulon. Tél.: 94.27.26.46

Vds GB + loupe + 4 jx (Kung-Fu, Mario Bros, Spiderman, Tetris) the px: 600 F. Jérôme BE-DOUCHA, 10, rue Victor Hugo, 95140 Gargesles-Gonesse. Tél.: (16-1) 39.86.52.79

Vds GB + 5 Jx + 5 jx MS + 1 joy px : 900 F à déb. Sébastien JEANGEORGES, 75, av. du 11 Novembre, 94170 Le Perreux. Tél. : (16-1) 43.24.56.04

Vds GB + AD secteur ss gar. + 3 jx: F1, Race etc. Olivier DELISSUYDER, 13, av. Léon Marchand, 94320 Thiais. Tél.: (16-1) 48.52.43.55

Vds GB + 8 jx: Mario 1 et 2, Spiderman 2, Castlevania... px: 900 F. Lucas MERCIER, 8, rue Edmond de Goncourt, 94000 Créteil. Tél.: (16-1) 48 99 26 18

Vds jx GB 90 ou 100 F vds NES + man. pist. et Séga. Nicolas DAMS, 24, bd Rabatau, 13008 Marseille. Tél. : 91.80.23.71

 $\mbox{Vds GB} + 2$  boîtes rangt + 13 JX px : 1 200 F. Sébastien FILIPPINI, 4, rue Liédot, 57070 Metz. Tél. : 87.63.11.03

Vds: Dragon's Lair et Hyper Loderunner px 270 F ou 150 F pce. Matthias GOYER, 92, quai August Prévost, 77500 Chelles. Tél.: (16-1) 60.20.79.14

Vds GB + Tétris 250 jx S. Mario 1.2 Batman 380 F Master Pak 150 F. Michel GHIRINGHELLI, 2, rue Docteur Rollande, 13160 Chateaurenard. Tél.: 90.94.44.34

Vds GBB + 9 jx + handy boy px : 1 700 F val. : 3 800 F. John ETTEDGUI, 53, rue Scheffer, 75115 Paris. Tél. : (16-1) 47.27.35.27

Vds GB + 9 jx + light boy + mallette + accessoire + adapt. + sect. px : 1 300 F ou éch. ctre SNES + 1 jeu. Vincent RINCE, 20, Appée Corot, 89200 Avallon. Tél. : 86.31.62.03

Vds 5 jx GB: Chase H.Q. Ducktales Buraifighter Simpson, F1 Race 100 F pce valise GB px: 150 F. Yann BUANEC, 50, av. Foch, 93460 Gournaysur-Marne. Tél.: (16-1) 43.05.68.74

#### DIVERS

 $\label{eq:VdsSFC} \begin{array}{l} \mbox{Vds SFC} + 5 \mbox{ jx} + \mbox{adpat.} + 3 \mbox{ man. Px} : 2 \mbox{ 900 F.} \\ \mbox{Vincent PARK, 16, rue de la Procession, 75015} \\ \mbox{Paris. Tél.} : (16-1) \mbox{ 47.34.61.59.} \end{array}$ 

Vds jx S.Fam et SNes : Contra, St. Fighter II, etc. : 300 F. Xavier PUYRAIMOND, 17, rue Louis ARA-GON, 95340 Bernes sur Oise. Tél. : (16-1) 30.34.66.68.

Vds SNes et MD pas cher. Alexandre DANG, 22, rue Fontaine, 75009 Paris. Tél.: (16-1) 45.26.49.65.

Vds jx SFC : Sonic Blast, Base Ball 2020, S.Soccer Champ. : 350 F pce. Noël LE, 13, rue Eugène-Sue, 95400 Villiers le Bel. Tél. : (16-1) 34.19.70.81.

Vds ix S.Nintendo : St. Fighter 2, Axelay, Krusty, (8 jx) etc... Christophe LAMOTTE, 22, rue G. Clémenceau, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.15.58.

Vds SNin + 4 jx (Star Fox). Px : 2 000 F. Julien VICQ, 18, rue du Four, 94600 Choisy le Roi. Tél. : (16-1) 48.52.42.64.

Vds sur S.Nintendo: Zelda 3, franç. 300 F. Vds sur GB: D.Dragon 100 F. Benoît TRANAPE, 15, av. Gambetta, 92410 Ville d'Avray. Tél.: (16-1) 47.09.04.14.

Vds jx SNes, SFC, SNintendo. Liste sur demande. Yannick BERTHON, 87, route d'Arbouville, 78120 Rambouillet. Tél.: (16-1) 34.85.76.97. Ap. 18 h.

Vds, éch. SNin + 5 jx: Mario Kart, + 2 man. + AD 29: 2 000 F. Ech. ctre Drom Nec. Marc FERRAND, 110, rue du Murgeret, 71000 Macon. Tél.: 85.34.49.44.

Vds MD + 2 jx (Flash back...) Vds SNin + SF2. Faire offre. Nicolas DARMON, 156, bd de Stalingrad, 94200 lvry sur Seine. Tél.: (16-1) 46.71.11.57.

Vds sur SNes: Bip Bip: 300 F. Action Replay: 250 F. City Boy: 200 F. Adpat. Fire: 50 F. David GIRARD, 74, av. Gabriel Péri, 94100 St Maur. Tél.: (16-1) 48.89.56.69.



#### STOP-GAMES

6, rue d'Arras - 75005 Paris Tél. & Fax : 43 54 41 44 Métro : Cdle Lemoine - Jussieu VENTES au meilleur prix. Echanges de jeux + partir de 50 F rachat de jeux + Dépot vente

#### OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H

#### SFC / NES US / NES FR NEO GEO Samuraï Shadow...... 1590 F Dragon Ball Z II ...... 499 F (SFC) Fatal Fury 2...... 1490 F Ranma 1/2 III ...... 639 F (SFC) Super Volley II ...... 389 F (SFC) World Heros ...... 1390 F ш Batman Returns...... 190 F (SFC) Alpha Mission ...... 949 F Sengoku 2...... 1490 F Solstice II...... 589 F (SFC) Seiken Dentetsu II ...... Tél. (SFC) MEGADRIVE Bomber Man / Pack...... 539 F (US) Secret of Mana...... 529 F (US) Mortal Combat...... 529 F 8 Aladdin..... 549 F (US) Aladdin ...... 449 F П Run Saber...... 489 F (US) Empire Strike Back ...... Tél. (US) Jungle Strike ...... 389 F Act Raiser II .....Tél. (SFC) Egalement disponbiles jeux Game Boy et sur Game Gear. Consoles et accessoires disponibles en magasin.

Egalement disponbiles jeux Game Boy et sur Game Gear. Consoles et accessoires disponibles en magasin Vous pouvez nous consulter pour tous jeux neufs ou d'occasion par tél. : (1) 43 54 41 44

BON DE COMMANDE Livraison

a	Pans la limite des stocks dispo	THE RESERVE TO SERVE THE PARTY OF THE PARTY			48h chr	on
		PRIX	Nom	Prénom		
			Adresse			
				СР	$\perp \perp \perp$	
	THE STATE OF THE S		Ville	Tél		
	TOTAL + frais de port Jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F		Règlement : 🖵 Chèque 🖵 Mandat-Letti	Signature :		

Vds nbx jx sur SNintendo de 300 F à 500 F. (Mickey, Bip Bip, Castel. Mario Mystical). Sébastien GAUVRIT, 9, rue de la Marche St Hilaire de Loulay, 85600 Montaigu. Tél.: 51.94.23.27.

Vds S.Nin + man. + man. turbo + 5 jx : 2 490 F. Thibault FRAYSSINET, 34, rue de Zurich, 76000 Rouen. Tél. : 35.71.35.56.

Vds sur Snin, Snes, Scom, nbx jx à 350 F maxi. Aurélien BUCHER, 9, square de Rome, 78180 Montigny le Bretonneux. Tél.: (16-

Vds Magical Quest US pour SNes avec adapt. Px: 645 F. Dorian PIN, Les Côteaux, 26120 Montmeyran. Tél.: 75.59.39.60.

Vds jx SNin: Turtles 4, Star Wars 400 F à 450 F. STF 2 500 F. Frédéric LEBON, 34, rue Camille Desmoulins, 35000 Rennes. Tél.: 99.54.02.88. An. 19 h.

Vds sur SNin: Exhaust Neat, Castelv. IV 290 F pce. François GUEGAN, Le Mesnil, 35520 Melesse. Tél.: 99.66.17.76.

Vds 24 jx SNes (US, Jap., Franç.) Px Sympa. Salim BENOTAME, 24, rue des Champs de l'Essart, 25400 Audincourt. Tél. : 81.37.32.30.

Vds jx S.Nes: Dragon Ball 450 F. Hervé DIRAI-SON, 85 bis, av. Gabriel Jaillard, 91170 Viry Chatillon. Tél.: (16-1) 69.24.57.46.

Vds ou éch. jx S.Nintendo (NBA, Basket, Fatal Fury...). Jean-Paul PIQUET, Mougnon, 33880 Baurech. Tél.: 56.84.97.56.

Vds Chuck Rock 200 F. TBE. Sonic Blastman, Tiny Toons 250 F. Franck MUSCINESI, Villa La Provence, 13480 Cabries. Tél.: 42.22.19.31.

Vds jx SNin: Batman 400 F. F-Zero 300 F. Final Fight 300 F. Thomas AUPY, 50, av. de l'Agent Sarre, 92700 Colombes. Tél.: (16-1) 47.81.19.96.

Vds jx S.Nes: S.R-Type 200 F. Tortues 4 250 F. S.Blastman: 350 F. **Arnaud ROGER, 6, rue du Tordoir, 59554** Neuville St Rémy. **Tél.: 27.81.68.71.** 

Vds jx MD TBE, World of Illusion: 270 F à déb. Jean-Etienne ALAIN, rue Bellevue, 85110 Chantonnay. Tél.: 51.46.98.47.

Vds ou éch. jx MD ou S.Nintendo (Zelda III, SRII). Mathieu REBERGUE, 12, bd Bessièress, 75017 Paris. Tél.: (16-1) 42.29.75.39. Vds XMen Superman et Parodius Franç. 250 F pce. Jean-Pierre MICHEL, 18, place Jean Moulin, 38000 Grenoble. Tél.: 76.54.00.63.

Vds pour SNin jx dès 300 F. (Super NBA Basket). Laurent LAVY, Le Chapon 2, 73310 Vions. Tél.: 79.54.56.76.

Vds Star Wars (Jap.), Zelda 3 (franç.) P.O.P. (jap.) ou ctre DBZ 2. Anthony GRANIER, 31, rue de la Balise, 17310 Saint Pierre d'Oléron. Tél. : 46 47.33.58.

Vds S.Nes + 2 man. + 7 jx (St. 2, Batman). Px: 2 790 F à déb. Jacob HADDAD, 16-18, rue de Cambrai, 75019 Paris. Tél.: (16-1) 40.35.70.94.

Vds 9 jx, SFC, SNin, Snes tbe + Nes (cadeau) : 2 500 F, Gilles PECQUEUX, 29, rue du Marboré, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.06.54.94.

Vds S.Nin + SF II Mario Kart, Mario 4 ss gar.: 2 200 F. Rudy CARMEL, 1, rue de Reims, 68130 Altkirch. Tél.: 89.40.94.34.

Vds jx S.Nintendo, Mario 1 et 3, S.Spike, V. Ball, etc... Gaëtan SOUTY, 18, av. Ernest Renan, 94120 Fontenay-sous-Bois.
1) 48.76.3.18.

Vds S.Nintendo ss gar. + AD 29 + 7 jx ou sép. Alexandre VATALARO, 43, allée Montmartre, 93320 Pavillons sous Bois. Tél.: (16-1) 48 48 02 15

Vds jx SNes Magical Q. 399 F. Mario 150 F. R-Type 200 F. S. Wars 400 F. Charles TANIGU-CHI DEMARNE, 34, rue des Abondances, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.04.13.33.

Vds jx MS Golden Axe, Warrior 150 F. MD Greendog 150 F. Matthieu GOUIN, 3240 route de la Tour Bellevue le Fau, 82000 Montauban.

Vds S.Nintendo + Mario 4 840 F. Jx (Zelda, Prince). Wilfried LIBERT, 78, route de Chalon, 71270 Pierre de Bresse. Tél.: 85.76.83.91.

Vds jx SNes (Mickey, S.Blastman, Ranma 2...) de 200 à 400 F. Guillaume MARTIN, 93, av. Jean Jaurès, 92290 Chatenay Malabry. Tél.: (16-1) 43.50.28.74.

St. Combat 300 F. A. Familly 250 F. City 200 F. (US). S. Nintendo. Steven BARBIER, 17, av. de Bourgogne, 78450 Villepreux. Tél.: (16-1) 34.62.25.20.

Vds Burning Fight, Trash Rally 550 F pce. 1 000 F les 2. Samuel MANIER, 8, rue de la Clairière, 94370 Sucy en Brie. Tél.: (16-1) 45.90.55.96.

Vds SN + Mario IV + Zelda III + Castel. II ss gar. Jean Yves GlLABERT, 4, rue Alphonse Daudet, 94000 Créteil. Tél.: (16-1) 42.07.15.64.

 $\begin{array}{l} \mbox{Vds CPC 6128 coul.} + \mbox{60 jx} + \mbox{joys} + \mbox{manuels.} \\ \mbox{Px à déb. Pierre ESCOFFIER, 61, rue de Caen,} \\ \mbox{14740 Bretteville l'Orgueilleuse.} \end{array}$ 

Jx SNes US: S.Star Wars, Actraiser 300 à 350 F. Samuel TESTUT, 8, imp. des Pins, 69290 Craponne. Tél.: 78.57.25.40.

Vds sur S.Nintendo, Zelda 3: 300 F; S.Soccer 200 F. Julien LE BRETON, 4, rue Georges Bizet, 38550 St Maurice l'Exil. Tél.: 74.29.42.82.

Vds jx: Top Gear, Turtles, Gouls', Another World: 250 F pce. Louis FLAMAND, 18, rue d'Iena, 16000 Angoulème. Tél.: 45.94.90.24.

Vds jx SNin (SFII, S.Kick Off, S.EDF). Vds GB. Laurent ULRICH, 45, rue Humberpaire, 54120 Baccarat. Tél.: 83.75.33.87.

Vds S.Nintendo + 2 man. + Mario + Dragon's Lair : 1 000 F. TBE. Thierry BUGADA, 50, rue de la Charmette, 21000 Dijon. Tél. : 80.74.81.58.

Vds Amstrad 6128 + 2 cartouches + 2 man. + 33 disquettes. Val. : 4 500 F. Px: 2 500 F. TBE. David GENIER, 9, rue Lamartine, 77340 Pontault Combault. Tél. : (16-1) 64.40.80.41.

Vds Axelay 250 F. S.GNG 200 F. Adpat. SFC 80 F. Fabrice ANTONMATTEI, 56, bd des Invalides, 75007 Paris. Tél.: (16-1) 43.06.91.70.

 $\begin{array}{l} \text{Vds CPC 464 coul.} + \text{joys} + \text{jx} + \text{livres}: 2\,000\,\text{F} \\ \text{GX } 400 \ + \ 1 \ \text{man} \ + \ 2 \ \text{jx}: 500\,\text{F}. \ \text{S\'ebastier} \\ \text{SAURAT, 23, rue de l'Industrie, 82500 Beaumont de Lomagne. T\'el.: 63.02.23.33}. \end{array}$ 

Vds ou éch. SNin + 2 pad + 4 jx + AD 29 (2 000 F.) ctre Neo Geo + 2 man. + 2 jx. J.-Jacques RIGAUDEAU, 7, chemin de Beaumant, 69230 St Genis Laval. Tél. : 78.56.60.86.

Jx S.Nintendo (Tiny Toon, Castelv. 4, etc...) 250 à 300 F. Fabrice BLANCHARD, 9, rue des Hirondelles, 17230 Andilly. Tél. : 46.01.45.44.

 $\label{eq:Vds_S.Nin} \begin{array}{l} \text{Vds S.Nin} + 2 \ \text{jx} + 3 \ \text{man.} : 1500 \ \text{F. Vds 8} \ \text{jx} \ \text{US.} \\ \text{Jap. franc.}) \ 350 \ \text{\^{a}} \ 520 \ \text{F. St\acute{e}phane JALLET, 3,} \\ \text{rue des Pivoines, 08000 Charleville-Mezières.} \\ \text{T\acute{e}l.} : 24.58.32.26. \end{array}$ 

Vds jx SNin 320 F. Tiny Toon + jx GB (Lemming Track) 150 F. Guillaume ESCALIER, 5, rue Voltaire, 38000 Grenoble. Tél.: 76.54.38.99.

Vds jx S.Nintendo VF. Zelda 3 : 300 F. Christophe BRENEY, 70, av. Aristide Briand, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 42.53.76.46.

Vds, ach., éch. jx SNes. Vds St. Fighter 2 : 250 F. David BERTAUD, 17, av. Gambacères, 91370 Verrières le Buisson. Tél. : (16-1) 69,30,84,23.

Vds SNes ss gar. + SM4 + Zelda 3 : 850 F tbe. Frédéric BERNOT, Le Jules Michelet, av. Pierre Loti, 83000 Toulon. Tél. : 94.42.68.17.

Vds sur S.Nintendo, Pro Action Replay. Px: 400 F Stéphane GASQUY, D8, La Parade, imp. des Argelas, 13013 Marseille. Tél.: 91.07.19.45.

Vds jx SNes: S.Mario Kart, Another World, Mickey Simson. Yves GUENIAU, 5, rue Théophile Duchapt, 18000 Bourges. Tél.: 48.70.25.35.

Vds jx Neo Geo, Fatal Fury I, II, Art Of Fight, Ninj. Commando. Nicolas RIOU, 4, rue du Théâtre, 88540 Bussang. Tél.: 29.61.50.34.

Vds jx sur SFC : Zelda 3 (US), Kick Off, Spiderman and Xmen. Olivier MAHIEUX, 3, rue Jacques Lecaron, 62000 Arras. Tél. : 21.51.25.02.

Vds jx SFC, SNin, Snes de 200 à 250 F ou éch. Anne ANDRE, 59, rue de l'Abbé Glatz, 92270 Bois Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.11.61.

Vds SF II franç, avec not sans bte: 270 F. François HOVIS, Les Taillis le Coudray, 44630 Plesse. Tél.: 40.79.64.60.

Vds Amstrad 6128 + moniteur coul. + 2 man. + 50 jx : 1 300 F. Christophe FAUCHOIT, 1, rue de Strasbourg, 62410 Wingles. Tél. : 21.69.59.97.

 $\begin{array}{l} \mbox{Vds Neo Geo} + \mbox{King Monstersz} + \mbox{man.} : 2\mbox{ 600 F.} \\ \mbox{ss gar. Pierre CIXOUS, 221, rue St Denis, 75002} \\ \mbox{Paris. Tél.} : (16-1)\mbox{ 40.13.06.44.} \end{array}$ 

Vds jx SFC, Snes: Final F.5, Chuck Rock, P. Of Persia, PilotWing, Lemmings, Bubsy, NCA Basket Ball. Aurélien ROUCHY, 10, rue Tristan Bernard, 78340 Lesclayes sous Bois. Tél.: (16-1) 30.56.00.34.

Vds sur SFC Dragon Ball, Z2: 500 F et W.L. Basket 350 F. Karime BENAISSA, 83, rue Bernardin de Saint Pierre, 76600 Le Havre. Tél.: 35.41.33.34.

Vds jx Neo Geo: Fatal Fury 600 F. Mutation Nation: 700 F. Thérèse LEROUX, Le Jaria, 61410 Couternic. Tél.: 33.38.04.79.

Vds GG + Adapt. sect. + jx : Sonic, Mickey : 1 000 F. Clémence OUALID, 4, imp. du Val de Seine, 78200 Mantes la Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.32.99.

Vds GG + 5 jx tbe + adapt. sect. : 1 500 F. Cyril BYK, 6, rue du Bourdillat, 33170 Gradignan. Tél. : 56.75.18.07. Ap. 18 h.

Vds GG + 6 jx + adapt. + loupe: 1 300 F. Jean-Christophe MENZ, 1, rue des Narcisses, 69720 Saint Laurent de Mure. Tél: 178.40.74.80.

Vds GG + 4 jx, neuve et emb.: 500 F. Brigitte REINA, 82, rue de Bagneux, 92120 Montrouge. Tél.: (16-1) 40.92.82.41.

Vds jx GG avec btes et not.: 120 F pce. Grégory VIEUBLE, 4, imp. clos du Roy, 71640 Givry. Tél.: 85.44.39.41.

Vds GG + 9 jx: 1 000 F ou éch. ctre Art of Fighting. Thierry BESSE, 6, place Brossolette, 94600 Choisy le Roi. Tél.: (16-1) 48.92.38.77.

Vds GG + 2 jx (Sonic 2, Terminator) + loupe: 990 F. Olivier DEMATTEO, 132, bd Queirel, 13010 Marseille. Tél.: 91.45.01.01.

Vds GG + Columns, Mickey, Sacoche : 700 F neuf et manuel. David VINSSON, 2bis, place de l'Eglise, 77165 Plessis. Tél. : (16-1) 64.36.21.20.

Vds GG + 3 jx: 700 F. Ludovic CACERES, 18, rue des Palombes, 32140 Masseure. Tél.: 62.66.13.43.

Vds GG + 2 jx: Olympic Gold, Defendeurs of Oasis + adapt.: 700 F. Sébastien Puy-Montbrun, 107, rue de Reuilly, 75012 Paris. Tél.: (16-1) 43 45 32 84

Vds 6 Nes + 12 jx GG : 2 800 F ou ctre Neo Geo + jx. Steve GOLOSETTI, 100, av. de la République, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.32.55.

 $\mbox{Vds} \ \mbox{GG} + 5 \ \mbox{jx} + \mbox{loupe} + \mbox{sac} \colon 900 \ \mbox{F}. \mbox{Mattias} \\ \mbox{FIOCCHI, 471, av. des Aires, 13120 Marseille.} \\ \mbox{Tél.} : 42.58.40.70. \\ \mbox{}$ 

Vds jx GG 150 F pce. Eric BADAIRE, 10, rue des Ormeaux, 41190 Pray. Tél.: 54.82.86.56. Vds GG + Donald + adapt. MS bon état: 700 F.

Vos GG + Donaid + adapt. WS bon etat: 700 F. Ninh PHAM, 40, rue Virgile, 67200 Strasbourg. Tél.: 88.29.83.31.

Vds GG + transfo + saccoche + columns 800 F. Divers jx 100 F. Pierre CHAPUS, 51, rue Boileau, 91560 Crosne. Tél. : (16-1) 69.83.31.46.

### Bon pour une annonce gratuite\*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

UBRIQUE		nsoles + n° 27
HOISIE:		<b>MACHINES</b>
ACHATS		□ PC Engine □ Megadrive
ACHAIS	NOM:	
VENTES	PRÉNOM:	□ NES □ Game Boy
ÉCHANGES	ADRESSE:	
CLUBS		□ Divers
CLODS	TÉL.: ajouter 16.1 pour Paris et R.P.	

Vds 8 jx GG 140 F pce (Donald, Mickey) + Rival Turf 210 F. Olivier DENAMUR, 65400 Arcizans Avant. Tél.: 62.90.32.10.

Vds GG+6 jx + Adapt. sect. : 1 300 F ou éch. ctre Turbo GT+3 Jx. Thomas RUNGEARD, 42, av. Thiers, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.02.07.91.

Vds GG + 3 jx + adapt. + housse neuf. Px: 1 200 F. Julien CASTERA, 28, rue François Marceau, 33200 Bordeaux. Tél.: 56.02.03.51.

Vds GG + 4 jx: 1 000 F. (Mickey, Sonic, Shinobi, Donald) ou éch. ctre S.Nintendo + St. Figther II. Bertrand GRESSIER, 3, rés. le Chapitre, 02680 Grucies, Td. 23 67, 46 89.

Vds GG + transfo + mallette + 6 jx : 1 100 F. Olivier ZORKANI, 48, rue de Flore, 94140 Alfortville. Tél. : (16-1) 49.77.51.78.

Vds SNin + 7 jx: 2 700 F ou ctre MD + 20. Thibault LEFEBVRE, 4, rue du Colonel Fabien, 60150 Thourotte. Tél.: 44.76.46.43.

Vds Ranma 2 + Pilotwings tbe à 600 F. Jérôme ABEL, 11, chemin de la Calèche, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 64.48.75.48.

Vds SNes + 5 px: 1200 F et Action Replay et AD 29 + adapt. + Zelda, St. Fighter 2, Tortuess. Paul DEIRDJIAN, 18 bis, rue Pierre Brossolette, 93130 Noisy le Sec. Tél.: (16-1) 49.15.03.89.

Vds S.Nintendo + 2 jx (Road, Runner, Le Cauchemar de Bart, adapt.) Anthony DELFORNO, 410, av. Janvier Passero, 06210 Mandelieu la Napoule. Tél.: 93.48.24.98.

Vds sur SFC Ranma, 450 F. Golden Fighter 250 F. Franck ROBERT, 70, rue Michel Rondet, 59135 Wallers Aremberg. Tél.: 27.24.05.28.

Vds S.Nintendo + 6 jx peu servi : 2 000 F. Julien SIKOUTRIS, chemin des Pasquiers Allauch, 13190 Marseille. Tél. : 91.05.18.31.

Ech. ou vds SFII sur S.Nintendo ctre Zelda, S.MKart ou vds 300 F. Stéphane CANTONI, 41, rue Ambroise Groizat, 91200 Athis-Mons. Tét.: (16-1) 69.38.33.53.

Vds S.Nintendo + adv. Island et PilotWings 1 400 F à déb. Akram RACHIDI, 9, allée des Sables, 78670 Villennes sur Seine. Tél. : (16-1) 39.75-93.45.

Vds PC Amstrad 2086. Val.: 16 000 F. Px: 9 000 F à déb. TBE. Vincent STEPHO, 4, rue Boyer, 75020 Paris. Tél.: (16-1) 43.66.40.84.

Vds SF2 (350 F) et Top Gear (300 F) ou éch. ctre Fatal Fury ou Bulls Blazer. Ludovic LATASTE, Bourg Antagnac, 47700 Casteljaloux. Tél.: 53.93.98.98.

Vds SFC + 5 jx + adapt. + Turbo : 3 200 F. Vds Starwing (CEE) 400 F. Nicolas CHAFFRON, 21, rue du 11 Novembre, 29120 Pont l'Abbé. Tél. : 98.87.28.72.

Vds sur SFC Axelay et St. Fighter 2: 350 F pce. Matthieu BERGUIG, 57 ter, rue du 11 Novembre 1918, 94350 Villiers sur Marne. Tél.: (16-1) 40 30 48 35

Vds Neo Geo + 2 jx (F.Fury, Nam 75 + 1 man.) ss gar.: 2 600 F. **Gérald BLOESCH, 153, rue Trous**sier, 69400 Villefranche sur Seine. Tél.: 74.65.31.35.

Vds ATARI 2600 + 2 man. + 6 jx tbe: 600 F. Alexandre BOSC, 82500 Gimat. Tél.: 63.02.22.05.

Vds Neo Geo + 2 man. + Art of Fighting. Px intér. Jérémy GOUPILLE, 8, rue des Camargue, 34400 Saint-Just. Tél.: 67.71.94.50.

Vds jx SFC: Rushing Beat 2; Phalanx, King of the Monsters... Georges RICHARD, La Forêt, 69380 Marcilly d'Azergues. Tél.: 78.43.14.90.

Vds SFC + 110 jx : 5 000 F. Cédric RODRIGUES, 81, bd Barbusse, 13130 Berre l'Etang. Tél. : 42.74.16.30.

Vds Tuner TV pour monit. Amstrad. Px : 320 F.

Cyrille NICOLAS, 15, rue Erard, 75011 Paris. Tél.: (16-1) 46.28.23.62.

 $\label{eq:Vds_CPC_6128} \begin{tabular}{ll} Vds CPC 6128 + jx + disquettes vierges. Franck RICARD, 113 b, rue Louis Baudoin, 91100 Corbeil Essonnes. Tél.: (16-1) 60.89.33.46. \end{tabular}$ 

Vds SF2 bte et not.: 300 F à déb. Romain TREMONT, 8, rue de Rushmoor, 92190 Meudon. Tél.: (16-1) 42.26.49.34.

Vds Adapt. sur Amstrad coul. CTM 644. Frédéric VROMAN, 36, rue des Sarrons, 25300 Pontarlier. Tél.: 81.46.78.93.

Vds Neo Geo + man. + jeux : 1 700 F. Thomas LEVASSEUR, Montford par Vitrac, 24200 Sarlat. Tél. : 53.28.25.88.

Vds GG + 3 jx (Sonic, Donald...) Px : 700 F à déb. Grégory DOMS, 19, rue Jean Fauconnek, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.31.32.

Vds 6 jx sur GX 4000 (World of Sports, Pro Tennis Tour, Burning Rudder etc.) 700 F ou 200 F pce. Nicolas THOUROUDE, 20, av. des Goelands, 56340 Carnac. Tél.: 97.52.11.60.

Vds Neo Geo + 2 man. + Art of Fighting ss gar. : 3 000 F. Jérôme DUFRESNE, 3, rue Roquepine, 77330 Ozoir la Ferrière. Tél. : (16-1) 60.02.65.23.

Vds NCAA BB (US) 350 F. (Port compris) TBE. Christophe DESCHASEAUX, 22, Grande Rue, 88130 Savigny. Tél.: 29.38.91.99.

Vds Neo Geo + Memory Card + 2 jx ss gar. Thierry Dl ClCClO, Le Château, 26800 Beauval-Ion. Tél.: 75.57.37.83.

Vds jx SFC, Zelda 3, Turtles 4 : 300 F pce. Karim TAYEB, 47, bd Pommery, 51100 Reims. Tél. : 26.02.25.73.

Vds GB + 6 jx + accessoires + 19 jx sur Nes + Game Genie. Alexandre FLAMENT, 9, rue des 4 Saisons, 69530 Brignais. Tél. : 78.05.04.70.

Vds Atari 7800 + 18 jx tbe : 1 500 F. Benoît SIMIER. Tél. : (16-1) 48.71.24.64.

Vds sur SFC: GG 300 F, Castl.4 250 F, Contra 5 300 F, Zelda franç. 300 F, Axelay 350 F, Emmanuel JACOBY, 8, allée des Mésangess, 57530 Courcelles-Chaussy. Tél.: 87.64.25.65.

Vds SF2 sur S.Nintendo jamais servi sans bte: 400 F et S.Tennis tbe: 350 F. François VATIN, 12, rue Edgar Quinet, 93350 Le Bourget. Tél.: (16-1) 48.37.24.43.

Vds jx SFC Final Fight + King of the Monsters: 500 F. Frédéric COCOZZA, 3, rue Jean-Baptiste Bouziat, 92140 Clamart. Tél.: (16-1) 46.38.71.45.

Vds Neo Geo + 3 jx + 2 man. + Memory Card. Romain CLEMENT, 39, les Bois du Cerf, 91450 Etioles. Tél. : (16-1) 69.89.37.36.

Vds jx SFC, SNes, SNin à bas px. Christian SIXTE, 19, rue de Lorraine, 44210 Pornic. Tél.: 40.82.41.76.

Vds Turbo GT + 10 jx : 2 500 ou éch. 2 jx ctre 1 jeu SNin. Vincent MANIGOT, 68, rue du Maréchal Foch, 77380 Combs la Ville. Tél. : (16-1) 60.60.28.55.

Vds |x NG King of 2 et Last Resort 800 F. Burning Fight 400 F. Nam 75 300 F. Nebojas ZIVANOVIC, 32, rue Louise Michel, 93600 Aulnay sous Bois. Tél.: (16-1) 48.79.99.49.

Vds N° Console + numéro 1 à 17. Bruno GAL-LEGGIANTI, 1, rue Saint Exupéry, 38400 St Martin d'Heres. Tél.: 76.24.21.82.

Vds Thomson T08 Clavier + lect. + prise péritel + man. + nbx jx (educ) 1 100 F. Chou-Lep CHUNG, 12, cours Pablo Picasso, 10120 St André les Vergers. Tél.: 25.75.00.77.

Vds 520 STE + souris + joys : 1 500 F. Michèle CHARLES, 39, chemin de Belleface, 73700 Bourg St Maurice. Tél. : 79.07.02.68. Ap. 18 h.

Vds Super Scope + 6 jx: 450 F. Val.: 599 F. Fabien FORTEMS, imp. Jacques Prevert, 34920 Le Cres. Tél.: 67.87.16.29.

Vds Neo Geo +4 jx (Art of S. Brawl, etc...) tbe 3 800 F à déb. Yannick Elinois, 81, rue Gilbert Masquelin, 59152 Chereng. Tél. : 20.41.26.25.

World Heroes 2, S. Side Kicks, Nam 1975, Football Frenzy. Didier CATALY, 11, allée des Cycas, Lot. Beauvallon, 83400 Hyères. Tél.: 94.35.88.07.

 $\label{eq:Vds} \begin{tabular}{ll} Vds & Neo & Geo & + 2 & pads & + 1 & jeu : 2 & 000 & F. & Eric \\ HERITIER, 5, rue & d'Alsace, 31170 & Tournefeville. \\ Tél. : 61.07.15.34. \end{tabular}$ 

Vds, éch. sur Neo Geo Cyber, Lip Super Spy: 400 F pce. Sithan NGOV, 9, allée du Val de Marne, 93330 Neuilly sur Marne. Tél.: (16-

Vds SNin + 6 jx (SF 2, Kick Off, Super Swin...) Px à déb. Frédéric MARY, 3, place Pierre Bonnard, 78280 Guyancourt. Tél.: (16-1) 30.57.01.68.

Vds S.Nintendo + Mario 4: 800 F. Jean-Paul DAMAS, 13, rue du Maréchal Koening, 77270 Villeparis. Tél.: (16-1) 64.67.21.49.

Vds Mario Kart sur S.Nin : 300 F. Vds, éch. ach. jx GB. Alexis PARADIS, 30, rue Claude Drivon, 42800 Rive sur Gier. Tél. : 77.75.02.69.

Vds, éch. jx SFC et Neo Geo : Art of F.; B. Fight, Batman... Jérémie CORTIAL, Jacquiers Ucel, 07200 Aubenas. Tél. : 75.37.43.96.

Vds ou éch. jx SFC (WWF, Baloba Sketball, Aera 88...) 200 à 300 F. Guillaume BUNOUF, 45, bd du Lycée, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.91.57.

Vds jx Neo Geo: Fatal Fury 2: 1 000 F. Vincent DELAUNEY, 121, rue Charles Pathé, 77173 Chevry Cossigny. Tél.: (16-1) 64.05.64.03. Vds Amiga 1200 + jx: 3 300 F ou éch. ctre Neo Geo + jx. Erwan JAN, 22, av. des Droits de l'Homme, 10400 Nogent sur Seine. Tél: :25 39.96.51.

Vds A500 + jx + util. + 2 lect. 1 500 F. Cedric ROUILLE, Les Rives de l'Yerres, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.83.91.19.

Vds SFC + JB King + 2 joys + Mario Kart + SF 2. Px: 1 790 F. Benjamin KANIEWSKI, 6, rue Principale, 57620 St Louis. Tél.: 87.06.83.37.

Vds ou éch. SFC, Nes, MD et PC eng. Jérôme MONSENEGO, Le Bel Ormeau, av. Jean Paul Coste, 13100 Aix en Provence. Tél.: 42.27.73.09.

Vds SFC + 10 jx + 2 pad. Px à déb. GG + 2 jx : 500 F. Stéphane SILVESTRE, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.65.00.73.

Vds Neo Geo + 2 man : 1 200 F à déb. Willy SURCIN, 29, rue Marcel Lecat, 95210 Saint Gratien. Tél. : (16-1)39.98.72.40.

Vds SFC + 2 jx : Final 2 et Actraiser 1 800 F ou ctre NG. Nadir Idiero. Tél. : (16-1) 48.41.57.38.

Vds GG + adapt. + 4 jx: 500 F. Maximilien BRAUN, 70, rue de Saussure, 75017 Paris. Tél.: (16-1)42.12.05.17.

Vds GG + 8 jx, access. et TBE moitié px. Yohann NALIN, Traverse Parangon La Redonne, 13008 Marseille. Tél.: 91.73.02.94.

Vds GG + 4 jx (Sonic, Mickey,...) Px: 800 F. Henri DAVID, 12, rue Porte Rouge, 30400 Villeneuve. Tél.: 90.25.35.86.

Vds GG + 3 jx : 600 F. TBE. Vds, éch. jx SFC, SNin, SNes. Thomas VERGNOT, 3, rue René Cassin, 94270 Le Kremlin Bicètre. Tél. : (16-1) 46.70.21 46.

Vds GG + Sonic 1 et 2, Columns, Donald, etc...: 700 F. Xuoän DUQUESNE, 18, rue La Bruyère, 75009 Paris. Tél.: (16-1) 48.74.00.16.

 $\begin{array}{l} \mbox{Vds } \mbox{GG} + 5 \mbox{ jx (Sonic 1 et 2, G-Loc...)} + \mbox{sacoche.} \\ \mbox{Px} : 1 500 \mbox{ F. David ROHOU, 3, rue du Verger,} \\ \mbox{29680 Roscoff. Tél.: 98.61.21.51.} \end{array}$ 

Vds GG + adapt. + piles. TBE. : 1 100 F. Franck ATTELAN, 125, rue Victor Hugo, 93150 Le Blanc Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.59.28. Vds GG: bte, 8 piles AD29 + jx: Sonic 1. Px: 700 F. Cyril NELSON, 108, rue Pierre Valdo La Noisseraie. 69005 Lyon. Tél.: 78.59.04.66.

Vds GG + 4 jx (Sonic 1, 2...) Loupe et Adpat. MS : 1 200 F. Jean Baptiste CORDIER, 21, rue des 15/20, 10000 Troyes. Tél. : 25.73.64.06.

Vds GG + 3 jx (Sonic II, Donald, Columns) 900 F ou le jx: 150 F. Jacques BOUSSONNIERE, 24, rue de la Crépillère, 85600 La Guyonnière. Tél: 51 94 22 30

Vds ou éch. sur GG: Terminator et F.Zone. Brice BOREL, 5, rue du Docteur Roux, 89210 Bellechaume. Tél.: 86.43.12.54.

Vds GG + 7 jx (Mickey, Wonder Boy, Monaco GP) — trans.: 1 500 F. Jérémy PREVOST, 92, rue du Dronckaert, 59960 Neuville en Ferrain. Tél.: 20.37-48.77.

 $\begin{array}{lll} \text{Vds } \text{GG} + \text{Sonic } 2 + \text{S.Monaco } \text{GP} + \text{Columns} + \\ \text{Donald Duck : 1 } 000 \text{ F. Nicolas BOURDIER, 7, bd} \\ \text{Lafayette,} & \textbf{63000} & \textbf{Clermont} & \textbf{Ferrand.} \\ \text{T\'et. : 73.99.91.95.} \end{array}$ 

Vds SFC + 3 jx: Zelda 3, Kick off, Soulblader: 1 800 F neuf. David ORTS, 15, rue Louis St. Just, 95270 Chaumontel. Tél.: (16-1) 34.71.07.31.

#### **ECHANGES**

Éch. ach. Ultima, King Quest. Dragon Warrior ou éch. ctre autres jex NES et SNES. Olivier SCHNOEBELEN, 44, Grande Rue, 90200 Giromangny. Tél. : 84.29.55.85.

Éch. MS + Alex Kid + Sonic et Aéboglisseur Radiocommandé (val. 600 F) ctre MD + Sonic. Sébastien RAMET, 87, rue du Bret Pavillon, 28, 38090 Villefontaine. Tél.: 74.96.19.13.

Éch. Mickey et Donald ctre Ayrton Senna II ou USA Team Basket Ball. Sébastien LEMOINE, 23, rue René Firmin, HLM, 60700, Hure Pont Ste Mayence. Tél.: 44.72.55.98. Éch. A500 + ext 1 mo. + 100 jx ctre Néo-Géo + 2 man. + 1 ou 2 jx (F.F.). Isabelle MENDES, 10, rue Romain Rolland, 78340 Les Clayes s/s Bois. Tél. : (16-1) 30.56.38.02.

Éch. ou vds nbx jx sur S-NES SFC. Franck GUILLON, 47, av. du Groupe Horgan, 06700 St-Laurent du Var. Tél.: 93.14.94.78 (Ap. 20 h 30)

Éch. NES + Boulder Dash ctre 2 ou 3 jx GB ou vds 350 F. Frédéric BOIREAU, 9, rue du Docteur Mallet, 15000 Aurillac. Tél. : 71.64.85.50.

Éch. ou vds jx MD tbe : G. Axe (JAP), Terminator... Rech. Moonwalker sur 78. Adrien RIVIERE, 15, rue des Basses Roches, 78700 Conflans-St-Honorin. Tél. : (16-1) 39.19.93.78.

Éch. S. Nintendo + adapt. + 8 jx : Ranma, Pilot, Wings Street, F2, Axelay ctre Néo-Géo + 5 jx. Frédéric JOURDAN, 49, rue des 3 Territoires, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.70.94.72.

Éch. A500 tbe ctre jx SFC SNES S. Nintendo ou ctre Néo-Géo. Nicolas BAUDE, Ecole Jules Ferry, rue de la Cavée, 62143 Angres. Tél.: 21.45.34.57.

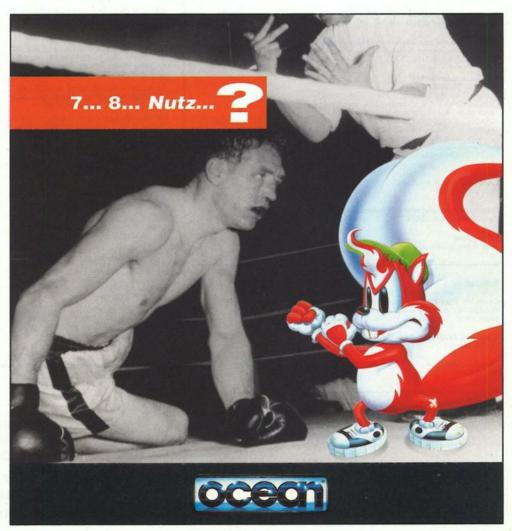
Éch. ou vds Nintendo + 11 jx + Nes Max ctre Linx, GG, SFC ou Néo-Géo ou vds 1 600 F. Thibaut PETIT, Passtricciola, rte de Bonifacio, 20137 Porto Vecchio. Tél.: 95.70.23.02.

Éch. GT + transfo ctre Néo-Géo + jx ou vds 1 700 F. David PILORGE, « Le Bruley », 50890 Conde sur Vire. Tél.: 33.55.23.88.

Éch. Desert Strike SNES contre un jeu ou vds 350 F. Sébastien MADELEINE, 200, rte de Donnery, 45430 Mardie. Tél.: 38.91.16.17.

Éch. MD + 6 jx ctre Néo-Géo + man. + 1 ou 2 jx. William CHANCONIE, 121, rue de la Réunion, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.56.47.

Éch. S. Nintendo + 6 jx + adapt. + man. Dina 1 ctre Néo-Géo + 2 ou 3 jx. Julien ARAGO, 28, chemin de Four de Buze, 13014 Marseille. Tél.: 91.02.87.82.



### etites nnonces

#### CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél.: (16-1) 46 62 20 00. Télex: 631 345. Fax: 46 62 22 61
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

Abonnements: tél.: (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint Olivier Hautefeuille (2143)

Secrétaire de rédaction

Maquette

Isahelle I acombe et Bruno Marie

Photographe Eric Ramaroson (2211)

Juliette van Paaschen et Yvonne Apanhurel (2196)

Ont collaboré à ce numéro

Ont collabore a ce numero
François Hermellin, correspondant permanent au Japon,
et Sami Souibgui, Jean-Loup Bouteau, Richard Homsy, Elisabeth Estevens, Nicolas Gavet,
Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Loic Berthelot, Marc Menier, David Téné, Le
Magical Wonder Band, Maxime Roure, Marc Lacombe, Philippe Tilikete dit Frifi, Banaa
San, Wieklen, Max, Niiico, Sam, Spy, Switch, Tchi, Chucky, Jimmy H., Kaneda Kun, Doguy, Homer, Peter.

**MINITEL 3615 TCPLUS** 

Marie Poggi et François Julienne (2200)

#### ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15 Tél. : (1) 46 62 20 00

Directrice de la publicité Nathalie Tessler (2204) Fax : 46 62 25 81

Chefs de publicité Stéphanie Bonnard (2201)

Assistante de publicité Cécile-Marie Révé (2856)

Ventes (réservé aux dépositaires de presse) Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général. 9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements Tél.: (1) 64.38.01.25.

Tel.: (1) 64.38.01.25.
France: 1 an (11 numéros): 288 F (TVA incluse).
Étranger: 1 an (11 numéros): 352 F (train/bateau)
(tarifs avion: nous consulter).
Belgique: 1 an (11 numéros): 2 300 FB. Payable par virement sur le compte de
Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués

par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes Cedex.

Promotion

Frédérique Gasbarian (2161) Fax: 46 62 25 81

Directeur Administratif et Financier

Fabrication

Marc Rigon (2375), Huguette Grimonprez (2418)

Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par Consoles Plus SNC au capital de 10 000 F. Principal associé : EM-Images SA Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de la publication :

Directeur délégué :

Patrick Cau

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tirage de ce numéro: 145 000 exemplaires.

Gérant et Directeur de la publication : Francis Morel Dépôt légal : 4° trimestre 1993

Depot legal: 4 trimestre 1993
Photocomposition, montage: Europresse.
Photogravure: E.P.S., Novacop, P.C.S. Couverture: E.P.S.
Imprimeries: Fecomme 77000 - Imaye 53000
Distribution: Transport Presse: Numéro de commission paritaire: 73201.
Ce numéro comporte un poster broché entre les pages 114-115.

Éch. sur MD : Esxat Quackshot Dicktracy ctre ix SD WCI90 RIII CYB. Richard MOREL, Vertrieu, 38390 Montalieu-Vercieu. Tél.: 74.90.61.07

Éch. S. Mario Kart (USA) ctre autres jx JAP, AM, FR, éch. Dracula Shofbeast St. Talon. Nicolas MOMOT, 11, rue Rosset, 51100 Reims. Tél.: 26.87.60.25.

Éch. ix sur MD et S. Nintendo. David CHOLLEY, 9. rue Paul Gauguin, 25200 Mon Tél.: 81.98.41.85.

Éch. SNES-FZero ctre SR Type ou autres. Laurent NOEL, 13, rue Bourdignon, 94100 Saint-Maur. Tél.: (16-1) 48.83.31.08.

Éch. MD JAP + 9 jx ctre CD Nec + 3 ou 4 jx ou NEC + 12 jx. Maxime DEMETZ, 7, rue des Vendanges, 66570 Saint-Nazaire. Tél.: 68.73.47.41.

Éch. jx NES : Goal Donkey Kong... ctre NES Advantage four Player Tennis... François BOUDET, 15, hameau des Campanules, 25, rue Victor Basch, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.26.87.14.

Éch. sur MD Battle Squadron James Pond 1 Herzog Zwei et Strider. Thierry BOUVET, 7, rue du Parc de Fleury, 92190 Meudon. Tél.: (16-1) 46,26,77,90.

Éch. S. Nintendo + SF 2 + mo + 4 jx (btes, ss gar.) ctre Néo-Géo + 1 jeu + 2 man. Michaël METNANI, 86 ter, av. J. Jaurès, Les Ormes B 17, 69800 St-Priest. Tél. : 78.20.12.89.

Éch, ix MD et toutes consoes Séga et Nintendo sur région. Anthony MOREL, 19, bd des Anglais, 44100 Nantes. Tél.: 40.89.10.71 (H.B)

Éch. MD + 2 Pad + 4 jx (Altered Beast, Shadow Beast, Sonic, Quackshot) ctre 4 jx S-NES. Arthur BROC, 32, rue Archereau, 75019 Paris. Tél.: (16-1) 40.34.99.03.

Ech. PC Engine portable 16 bit + 17 jx (Bomber-M, PC kid 2 F1 circus...) ctre super NES + 5 jx. Christophe BOUTET, 2, rue des Myosotis, 91000 Evry. Tél.: (16-1) 60.78.20.96.

Éch. jx MD et Axelay sur SFM vds NES + jx ou éch. ctre jx sur GG, MS, MD ou SNIN. Eric LE BIAN, 9, av. de l'Europe, 78400 Chatou.

OD

Éch. sur SFC Rushing B ctre Mario 4 éch. MD JAP + 2 man. + jx ctre jx SFC ou vds sép. Olivier DAILLY, 6, allée des Flandres, 13770 Venelles.

Éch. VTT Diamond Back tous Shimano 200 GS + frein en Déorext ctre Néo-Géo + jx. Christophe SCOTTO, 22, bd Camille Flamarion, 13001 Marseille. Tél.: 91.62.79.08. Éch. jx SFC: Castelvania 4 ou Ranma 1/2 nº 2 JAP

ctre Dragon Ball Z. Cyril BILAN, 4, villa Alexandre Ribot, 75019 Paris. Tél.: (16-

Ach. ou éch. jx Néo-Géo ou SFC ou SNES. Fran-çois GOMIS, 6, rue Salvador Allende, Appt. 201, 76140 Petit Qvilly. Tél. : 35.03.10.26.

Éch. 16 jx MD possèd. Sonic 2 Street of Rage 2 Thunder Force 4... Antoine LEFEVRE, 10, les Clairières Brune, 95000 Cergy. Tél.: (16-1) 30.31.00.70.

Éch. 16 jx MD : Sonic 1 et 2, Terminator, Alien 3, etc. Antoine LEFEVRE, 10, les Clairières Brunes, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.31.00.70.

Éch. sur MD, Rambo 3, Paper Boy et Moonwalker. Nicolas HOUSSIN, Village Gallon, Saint Plan-chers, 50400 Granville. Tél.: 33.51.06.74.

Éch. cher. contacts sur S-NES, MD. Jean-Michel AUBIN, 5, rue Voltaire, 13140 Miramas. Tél.: 90.58.07.32.

Éch. S. Nintendo + 5 jx ctre Néo-Géo + jx. Alexis SANTA, 3, rue du Muguets, 34480 Pouzolles.

Éch. jeu David Robinson's ctre Road Rash 2 ou Talespin où autre jeu. Matthieu GUILLOU, les Lardières, 44320 St-Père en Retz. Tél.: 40.27.32.91 (Ap. 19 h).

Éch. jx S-NES US JAP Franç. poss. Star Wars Sonic B Mario Kart Road Runner... Matthias ROMAN, la Gueridane, 13640 La Roque. Tél.: 42.50.43.14.

Éch. Duck Tales (NES) ctre Gremlins 2 ou Bugs Bunny ou vds 450 F. Christian BELTRAN, 10, place Paul Simon, 83460 Les Arcs.

Ech. GG + 1 jeu ctre 4 jx SFC éch. 3 jx MD CTR PCenginne vds jx MD: 200 F vds PCXT IBM. Jean-Philippe GUILLOT, 48, rte de la Crau, 13280 Raphele. Tél.: 90.98.30.29.

Éch. TN4 S-Aleste S-Soccer sur S-Nintendo ctre autre jeu Fatal Fury. Teddy LESIEUR, 4 bis, rue des Peupliers, 95140 Garges. Tél.: (16-1) 39.93.06.84.

Éch. sur SFC : éch. Fatal Fury ctre Final Fight Guy ou 2 jx. Vds jx MD (20). Julien LOREC, 1, rue de la Cure, 44640 Le Pellerin. Tél.: 40.04.63.77.

Éch. nbx jx MD cher. Ecco, Sonic 2, Sor II, TF4, Landstalker... Aurélien GATEAU, 4, chemin du Poirier, 27630 Ecos. Tél.: 32.52.03.69.

Éch. jx sur SNIN (Fr, US, J). Vds jx MD. Alexandre JOUANDEAU, 1, place du 8 mai, 62175 Bois-ceux au Mont. Tél.: 21.55.12.91.

Éch. final fantasy 2 (US) ctre Sim City + Adp US-JAP Honey Bee. Didier KING, 13, rue de la Noue, 93170 Bagnolet. Tél.: (16-Noue, 9317 1) 48.58.07.65.

Éch. Néo-Géo art of Fighting ctre jeu récent ou vds 1 200 F. William TRIFFAUT, 35, bd Jules Gues-de (App. 65), 10000 Troyes.

Éch. jx sur SFC S-NES S-Nintendo rech. joys S-NES (Jbking...). Didier PEYROUSERE, 2, place G-Braque, 51100 Reims. Tél.: 26.06.70.16.

Éch. Pilot Wings sur S-Nin. ctre Tortues 4 ou S-Probotector. Rémy MUNNIER, rte de Georfans Melecey, 70110 Villersexel. Tél.: 84.20.27.65.

Éch. sur SNIN S/Probotector ctre Actraiser ou Anather World. Nicolas HERNANDEZ, 27, av. des Muriers, 31880 La Salvetat St-Gilles.

Ech ix S. Nintendo S-Soccer Street Fighter 2 ctre Final Fight ou Soulblazer. Eric ROBERT, rés. de l'Argensol Bt 11, 84100 Orange. Tél.: 90.11.06.03.

Éch. GG + 20 jx + Adapt. jx SMS ctre NEC GT + 12 jx. Christophe HUYNH, 6, chemin de la Mère Dieu, 91310 Montlhery. Tél. : (16-1) 69.01.59.99.

Éch, ix Quackshot ou Dynamite Duke ctre Mickey castle of illusion ou corporation. Eric ROBERT, 47, bd de la Liberté, 13001 Marseille. Tél.: 91.64.47.59.

Éch. sur S/Nintendo Tortues ctre Magical Quest ou Contra 3. Michaël LE PAPE, Kerpabu Begard,

Éch. jx super Nintendo Turtles Ninja et super Probotecteur contre Zeida 3. Franck MARECHAL, 15, cheminn des Viviers, 49000 Angers. Tél.: 41.47.32.63.

Éch. FI Fxhaust Head ctre F-Zéro ou autre. Michel LEMAIRE, 67, rue Letort, 75018 Paris. Tél.: (16-1) 46.06.45.01.

Éch. S. of Rage + Altered B. ctre Monaco GP ou autres jx de sports. Stéphane MONTLOUIS, 44, av. Elsa Triolet, 94500 Chennevière sur Marne. Tél.: (16-1) 48.80.62.51.

Éch. Néo-Géo + 2 jx (Sengoku + Fatal Fury) contre SFC + jx ou vds px : 3 000 F. Sébastien LAURENS, 4, rue Foulcraud, 81600 Gaillac.

Éch. NES + 6 jx (Megaman 2, Mario I, Caveman Ninjas...) + Zapper contre GG + jx. Fabienn LUCE, 8, bis bd du Général de Gaulle, 13103 St-Etienne du Grès. Tél.: 90.49.02.87.

Éch. WB5 et Mickey et Donald (JAP) contre Lemnings ou/et Powermonger. Mickaël ABBAS, 3, ue des Clarines, 80200 Peronne. rue des Cla Tél.: 22.83.11.23.

Éch. jx PC Engine cher. Neutopia 2 World Jockey poss.: 1943 Doramon 2 Twin Bee. Benjamin FOULD, &7, av. Casimir, 92600 Asnière sur Seine. Tél.: (16-1) 47.33.78.11.

Éch. ix Lynx, NEC CD et cartes poss. Monster Maker, Dragon Knight 2, Maru 2, Snatcher etc. Benjamin NICAISE, 52, rue Jean Moulin, 80000 Amiens. Tél.: 22.89.52.44. Éch. SMS + 3 jx contre console portable ou vds à 500 f à déb. Ruddy KIMBOUALA, Tours Mars, BP 44, les Hautes Bergères, 91940 Les Ulis.

Éch. MD + 2 jx (M. and Donald et Sonic 2) ctre Snin + SF11. Karim LAMINE, 2, impasse des Léchères, 38240 Nbylan.

Éch. jx Néo-Géo : mutation nation + Cyber-Lip. ne MICHEL, 36, bd Henri Barnier, Bt H, 13015 Marseille, Tél. : 91.51.39.76.

Éch. FZéro sur S. Nintendo contre Addams Family ou Rival Ture ou Adventure Islande. Guillaume JOUHANNET, 19, rue Léon Dhéralde, 87280 Limoges. Tél.: 55.37.64.53.

Éch. Exaust Heat (SFC) Zelda 3 (Franc.) ctre Barts Addams Hook Final et Turtle of Persia. Vince BAUDRY, 21, rue Boyenne, 95260 Beaumont/Ois

Éch. SFC Soope 7  $\rm jx$  contre Néo-Géo +  $\rm jx$  vds 4  $\rm jx$  MD : 600 F. Sylvain BELLACOURT, 94, av. de Verdun, 93330 Neuilly sur Seine. Tél. : (16-1) 43.08.89.57.

Éch. TF2, Esweat ctre Verytex, Raiden-Trad ou Bio-Ship-Paladin. Fabrice LAMOTTE, H31, rue François Couperin, 77570 Chateau-Landon, Tél. : (16-1) 64,29,45,89

Éch. NEC Super Grafx +5 jx contre PC Engine GT sans jx ou GG +5 jx mini. Aurélien BRASQUIE, 2, av. Félix Faure, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 46.97.79.58.

Éch. PC Engine 2 jx man. ss. gar. ctre GG + jx. Johnny HUARD, Le Plessis Hebert, 27120 Pacy sur Evre. Tél. : 32.26.25.27.

Éch. Mickey ctre Road Rash 2 ou Power Monger. Hervé DUCLOS, Villa La Hulotte, 83640 Plan

Éch. 1 jeu MD FR contre 2 jx NES Franç. Gremlins Thmt Tic Tac Paper Boy etc. Patricia NIQUE, 12, rue A. Druelle, 02830 Saint Michel.

Éch. PC Engine + Quint + 2 man. + 1 jeu ctre 1 jeu SNIN. Eric DE GUINE, rte de Lahitère, 31310 Monntesquieu-Volvestre. Tél.: 61.90.44.87. Éch. S-Nintendo + 2 man. + adapt. SFC SNES +

5 jx ctre Néo-Géo ou vds px : 1 600 F. Jean-Claude APPADO, 16, rue de Cambrai, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.26.25. Éch. 5 ix MD ctre S-Nintendo + 2 ix (Mario 4) ou

vds jx à 250 F pce. Eloïse POULET, 50, che-mières des Hermières, 69340 Francheville. Tél.: 78.34.11.45. 

Tél.: 32.28.02.96. Éch. S-Nintendo +5 jx +5 jx + adapt. JAP et USA ctre Néo-Géo + jx. Stéphane AURIEL, 4, rue de la Roinée, 53210 Soulgé sur Ouette.

Tél. : 43.02.35.01. Éch. jx + action replay pour SFC contre GG + 3 jx. Didier KING, 1, rue de la Noue, BT 4, Pt 207, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 48.58.07.65.

Éch. sur SFC: Fatal Fury Miccola (US) Pilotwing Zelda (Franç.) FZéro. Nicolas DE PALLIERES, 8, av. Ste Poy, 92200 Neuilly sur Seine. Tél.: (16-1) 47.45.08.98.

Éch. S. Nintendo + 6 jx + adapt. contre MD ou GG. Eric CHARETIE, 60, rue Pargaminière, 31000 Toulouse. Tél. : 61.21.47.11.

Éch. SMS + jx + K7 MD. Philippe CRISPYN, 19, rue du Gauquier, 59290 Wasquehal. rue du Gauq Tél.: 20.89.27.20 Éch. MG + 5 jx (F22 int.) + 2 man. ctre SN + 3 jx

(SF2) + 2 man. Rémy DUBOIS, 1 bis, rue Henri Barbusse, 94450 Limeil Brevannes. Tél.: (16-Éch. P6A Tour Golf contre autre jeu. Luc AZAM,

2053, av. Léon Blum, 11000 Carcas Tél.: 68.25.37.37

Éch. Lynx + California Games contre GG + 1 jeu. Pascal CARRE, Sermentôt la Vallée, 14240 Caumont-L'Eventé. Tél.: 31.77.31.98

#### RECHERCHE

Lycéen ou étudiant, passionné par les jeux vidéo pour petit job à temps partiel à domicile. Rémunération motivante.

Envoyer lettre de motivation + C.V. et photo à : S.I., 24, rue de Madrid, 75008 PARIS, à l'attention de Agnès PRUNIER.

Éch. MD + 9 jx (FF, Batman 2...) contre Super Nes + SF 2. Fabien PAJANI, 7, rue Emile Pouytes, 34370 Creissan. Tél.: 67.93.76.97

 $\begin{array}{ll} \hbox{$\dot{E}$ch. CPC 6128 coul.} + \hbox{$h$x jx} + \hbox{$j$oy} + \hbox{$b$oite rangt} \\ + \hbox{$l$ivre progr. contre S. Nintendo. Serge RO-DRIGUES, 2 A, rue de l'Etang, 57880 Varsberg.} \end{array}$ 

Éch. GB + 9 ix nx de 1 600 à 2 000 F ou ctre GG + jx (facultatif). Hélène WU, 5, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.88.44

Éch sur MD : Quackshot ou Alisia ctre Mégaloma nia. Steve SEIGLE, Rte de Vienne, 38200 Luzi-nay. Tél.: 74.57.01.94

Éch. GG + ix + accessoires du éch. ctre ix S. Nintendo. Grégoire MASURE, rue de l'Eglise, 89310 Chatel-Gérard. Tél. : 86.82.80.74

Éch. techno World Cup, Street of Rage 1, World of Illusion. Alexandre Tél.: 59.62.72.02

Éch. S. Nintendo + 4 jx contre Néo-Géo + 2 Pads et Wh2. Stéphane MOREL, 44, rue de la Vie au Loup, 25870 Chatillon-le-Duc. Loup, 258 Tél.: 81.58.82.71

Éch. Tiny Toon S. Nintendo contre GB. David GEORGES, 27, rue de la Montagne 57840 Ot-tange. Tél.: 82.50.21.81

Éch. F-Zéro ou Street Fighter II ctre Ranma 1/2 ou Dragon Ball Z1. Louis TERAN, 3, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.01.29

Éch. Whin Rush et Zerowing Sans ctre 1 bon sev faire offre. Sébastien SZALENIEC, 3, rue Emile Zola, 95300 Pontoise. Tél.: (16-1) 30.30.97.31

Éch. commodore 64 + 300 jx ctre MD et Sonic 2. Jérémy GODELIER, Bar Manathan, 89350 Ville-neuve-Les-Genets. Tél.: 86.45.48.62

Éch. jx Snin : A. World, Mario, Axelay, Sgng ctre Twinbee. Cédric BOURRE, 34, rue du Commerce, 49410 La Chapelle-St-Florent. Tél. : 41 78 59 84

Éch, super Adventure Island sur SNIN ctre Zelda 3. Christophe FAJARDO, 4, rue du Puits Godier, 77650 Soisy-Bouy. Tél.: (16-1) 64.60.11.56

Ech GR + 6 ix et NES + 5 ix + NES adv contre ix MD ou Snin. Laurent LEFRANCQ, 38, rue Al-phonse Daudet, 13340 Rognac. phonse Dauc Tél. : 42.87.55.03

Éch. Kid Kameleon, Shinobi et Last Battle ctre Tiny Toons. Brice DUCROT, 31, rue Floralia, 13009 Marseille. Tél.: 91.73.81.20

Éch. vds jx MD, rech.: Jungle Stike, SF2, T. Toons, Gloc etc... Régis BERNARD, 25, bd des Nations Unies, 92190 Meudon. Tél.: (16-1) 46.26.89.24

Éch, sur Méga Ecco the Dolph, ctre Flashbak. Franck GRANJON, 6, rue du Jura La Chataigne-raie, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.97.99

Éch Snace Marriere II contre FA Hockey ou

Amazing Tennis. Frédéric FERNANDEZ, 3, rés. les Acacia, 13150 Tarascon. Tél.: 90.91.27.18

Éch. Streets of R 2 ctre E Club Soccer + jeu de F1 ou Basskt. Bastien NOCERA, 03240 Rocles. Tél.: 70.47.18.37

Éch. jx : Contra Spirit (SFC) Wings 2 (Snes). Florent SURIAN, Chemin du Domaine, 05300 Laragne. Tél. : 92.65.13.09

Éch. ou vdss jx S. Nintendo à bon prix. Jean-Luc VERDIERE, 11, av. du Dragon, 93220 Gagny. Tél.: (16-1) 43.09.72.44

Éch. MD + 2 man. + 4 jx contre S. Nintendo ou PC Engine. Loïc POENOU, 140, rue de Paris, bât.: 3, 93130 Noisy-le-Sec. Tél.: (16-1) 48.49.55.68

Éch. super Aleste ctre Axelay ou Mickey ou Tiny Toon. Olivier FILIPPIGH, 12, rue Bleue, 93250 Villehomble. Tél.: (16-1) 48.94.88.34

Éch. vds jx Snes : Star Fox Star Wars Shadorun Xmen. Michaël ARRIETA, Cité des Chênes, av. des Pétunias, 26290 Donzère. Tél. : 75.51.71.48

Éch. MD + 8 jx + Snes + jeu contre Néo-Géo + Jx. Sébastien COLIN-JAHIER, 4, cloitre St-Pierre Empont, 45000 Orléans. Empont,

Tél. : 38.54.85.93 Éch. Nes complète + 8 jx + pist. ctre Néo-Géo + 2 man. + Fatal Fury 2. Charles BERENGER, Grande de Varenville, 76730 Bacqueville-en-Caux. Tél. : 35.85.24.79

Ech., vds ou ach. jx neo-geo. Guillaume DE FUMICHON, 10, bd Picasso, 94000 Créteil. Tél.: (16-1) 48.98.57.25.

Ech. Another World sur SFC, px: 300 F ou ctre Lynx II. Nouredine BENSALLAH, 11, rue Georges Lamarque, 73200 Albertville. Tél.: 79.32.04.94.

Ech. Amiga + jx + moni. ctre neo-geo + 2 jx. Jérémy BUIS-GOLZ, 16-18, rue de la Glacière, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.54.06.

Ech. jx SNIN SF2, Mario 4, Super Aleste, Strawing. Pascal HAMEL. Tél.: 35.49.02.13.

Ech. GB + 4 jx contre 3 jx S. Nintendo. Hafid DRIOICHE, Le Vignaud Pav. 23, 24000 Péri-gueux. Tél.: 53.53.09.82.

Ech. MD + 12 jx (Tiny; Sonic, Ea Hockey...) Cte Nec Duo + jx, Oup LGT. Wilfried DESMOND, Azat, 24300 Nontron. Tél. : 53.56.06.28.

Ech. MD FR + jx (Dick Tracy, S. Smashtv Sonic, World Cup contre SNES + SFII. Wilfried AUBERE, La Ramade St-Maurice, 23300 La Souterraine. Tél. : 55.63.30.85

Ech. MD + 7 jx ctre neo-geo + 1 jeu, vds SMS + 4 jx. Nicolas ZINDOVIC, 22, rue Pierre Mendès 59155 Faches-Thumesnil.

Ech. jx SFC Contra 3 contre Tetris 2 ou Starfox. Feng YAO, 45, rue Pouchet, 75017 Paris. Tél.: (16-1) 42.63.47.71.

Ech. sur MD Fatal Fury contre Coll Spot, Bubsy ou Tiny Tonn. Philippe KABORE, Cité Saint-Michel, av. Normandie, 84400 Normandie Niemen la Minotha, Tél.: 90.74.30.95.

Ech., vds ou ach. jx SNES, SNIN, SFC, GB, GG. Christophe RAINETTE, 16 bis, rue Joseph Be-natier, 85100 Les Sables d'Olonne. Tél. : 51.32.16.07.

F1 Race ou Alleymay ctre World Cup ou WWF ou Tinyt. Christos NAVROMATIS, 42, rue d'Auteville, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.46.00.61.

Ech. Joys Fast Winner Turbo 2 ctre joys S. Ninten-do. Romain TRUCHI, 107, rue Lemercer, 75017 Paris. Tél.: (16-1) 42.63.06.90.

Ech. Addams Family ou Super R-Type ctre S. Mario Kart. JOsé KUBIAK, 27, clos du Château, 62410 Hulluch. Tél.: 21.40.34.69.

Ech. NEC GT Turbo + 8 jx ctre SNES, SFC + jx ou vds : 1 700 F. Rudi GOSSIOME, 19, square Mal-larmé, 78990 Elancourt. Tél. : (16larmé, 7899 1) 30.62.81.78.

Vds Fatal Fury, Flash Back, SF2; Starfox, px: 300 F un. FF2, px: 450 F. Georges NADASI, 88, rue Remont, 78000 Versailles. Tél.: (16-1) 30.21.81.65.

Ech. SM World AD Runner (Bib-Coyotte) contre jx Action Combats. Sébastien CHOBEAUX, 20 av. Humbert, 92700 Colombes. Tél.: (16-

Ech. Street Fighter 2 ctre Dragon Bullz 2 (ou autres). Franck CAUCHOIS, 28, quai de Dion-Bouton, 92800 Puteaux. Tél.: (16-1) 47,28,07,67

Ech. F-Zéro Contra 3, ctre Tiny Toons Parodius ou Twin Bee. William MACALUSO, L'Eronze, 71160 St-Agnan, Tél.: 85.53.82.17.

Ech. Fatal-Fury Teamusa ctre Kick off sur MD et vds jx MD MS. Karl MOREL, 110, voie Verte, 27100 Val-de-Rueil. Tél.: 32.59.96.05.

Ech. jx MD: Sonic Alterest Best, Monaco, GP-Moonwalker. Vincent BOUARIANE, Chemins des Fontaines, 84110 Vaison-la-Romaine. Tél.: 90.36.13.35.

Ech. Starwing ctre Dagron Ball Z II. Frédéric PLAZANET, Le Californie, rue Lte Thierry, 83100 Toulon. Tél.: 94.03.23.88.

Ech. MD + 4 ix contre SEC + Dragon Ball 72 ou vds, px: 1 500 F. Thomas MENS, Pierribault 02440 Buxières-les-Mines. Tél.: 70.66.06.20.

Ech. NIN + 75 jx + 2 man + 1 city Boy + AD29 ctre neo-geo + 2 man. + jx (II) ou ctre PC 2 Mdht jx. Alex SANTOS, 6, chemin de Grandvaux, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.09.90.

Ech. MD + 2 man. + 4 jx (Rambo III, Eco). Romuald LETURQUE, 4, allée des Alcyons, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.53.59.68.

Ech. GB + 5 jx (Dr Franken) ctre GG + jeu. Guillaume VERHAEGHE, 8, rue Jules Massenet. 59700 Marcq-en-Barœul. Tél.: 20.72.69.45.

Ech. ctre Grafx + 8 jx + 400 F ctre Neo-Geo. Tyron TIETZ, 13, allée de la Carelle, 78112 Fourqueux. Tél. : (16-1) 39.73.91.34.

Ech. sur S. Nintendo, WWF contre autre jeu. Frédéric DERVIAUX, La Sente du Maréchal, 61400 Feings. Tél.: 33.25.36.96.

Vds GB + 5 jx : 890 F ou éch. ctre NEC GT, Lynx ou EG + jx. Albert DINH, 87, rue de Richelieu, 51100 Reims. Tél. : 26.36.41.70.

Ech. S.NES + 2 pad + 2 jx ctre Neo-Geo + 1 pad ou vds, px : 1 000 F. Charles CROCE, 26, rue J.J. Rousseau, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.07.84.

Ech. ou vds nbx jx sur MD. Eric MITTRA, 47, rue du Fbg National, 67000 Strasbourg. Tél.: 88.32.99.64.

Ech. ix sur SNES. Jacques TOMBE, 17, rue de 75002 Paris. Tél. : (16-1) 42.36.27.56

Ech. SNIN + 4 jx et 2 Pads ctre Neo-Geo + jx. David VILLARD, 121, chemin de la Margueride, 30000 Nîmes. Tél. : 66.23.89.41.

Ech. Mario 4 contre Action Replay Pro et Zelda contre jeu. Jérôme SABONNADIERE, 2, impasse de la Boutas, 38090 Villefontaine. Tél. : 74.96.67.25.

Ech. ou vds sur GG Factory Panic ctre Sonic ou 150 F. Emmanuel BENISTY, 42, rue de Falkirk, 94000 Créteil. Tél.: (16-1) 43.77.02.90.

Ech., vds jx SNK pos. M.L., Blue's J..., éch. 2 jx ctre 1 bon. Laurent BITOUZET, 14, rue de Binges, 21560 Remilly-sur-Tille. Tél.: 80.37.20.64. Ech. NES +5 jx +2 man. ctre 6 jx GG ou vds, px : 1 000 F. Loïc MONTREAL, 27, rue des Ursulines, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.43.71.44.

Ech. Super NES + 2 jx contre neo-geo + 1 jx. Guy SOUYRIS, 04170 Moriez. Tél.: 92.89.07.20.

Ech X-Men sur SNIN US ctre Sonic Blastman Ranma 1/2... Fabien MOLARO, 48 bis, rue Bre-tonnet, 78970 Mézières-sur-Seine. Tél. : (16-

Ech. sur SNIN 23 ou sur GB Megaman 2, World Cup, Dynablaster. Mikael MAHOUT, 7, rue Pierre et Marie-Curie, 91340 Ollainville. Tél.: (16-1) 64.90.68.57

Ech. ou vds 20 jx MD. Aurélien GATEAU, 4, Tél.: 32.52.03.69.

Ech. jx SNIN (Parodius; Magics, Word etc.. Addams Familly I et II etc ... Fabien LENOACH, 3, 93800 Epinay-sur-Seine av. de Jarrow, 9380 Tél. : (16-1) 48.26.41.86.

Ech. ix Heat 2. Soulblacer, J & Mac2, Cher. DB22 Heat 2, Soulblacer, J & Macz. One. Stephane MAINFRAY. 5, rue de la vann Villejuif. Tél. : (16-Liberté, 94800 1) 47.26.27.92.

Cher. sur STF 51 ko Les Ripoux (bas px). Jean-Paul GIRARD, 2, rue Saint-Nestor, 69008 Lyon.

Ech. MD Jap + 6 jx ctre SNIN Fr + 5 jx (Zelda, FZero, Starwar). Gwenaël GARDET, La Gare, 40140 Magescq. Tél.: 58.47.71.39.

Ech. MD + 21 jx + Mega + Fire + NS Convert, ble, ctre SN + 2 man. + 10 jx. Jonathan TAVEL, 73460 Ste-Hélène-sur-Isère. Tél. : 79.38.42.06.

Ech., vds jx sur neo-geo. Pierre GUILLOT, 2, rue Frédéric Chopin. 54000 Nancy. Tél. : 83.27.44.08.

Vds, éch., jx SNES, MD ou console + jx ctre GT ou jx Lynx. André DEROUARD, 10, av. Diderot, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 45.28.27.64.

Ech. NEC Duo + 9 jx + 1 man. contre neo-geo + 1 jeu + 1 man. Bertrand FAURE, Le Bourg, 38630 Corbelin. Tél. : 74.88.95.47.

Ech. jx Super NES : F-Zéro, Magical, Quest, Mario World. Guillaume HUE, 76, rue des Poilus, 59192 Beuvrages. Tél. : 27.42.36.06.

Ech., P. of Persia, Kickoff, vds : Dragon, Ball Z2. Alexandre JOVINO, 32, rue Jean Casse, 60160 Montataire. Tél. : 44.25.00.22 (ap. 19 h).

Ech. S. Mario Kart Fra ctre S. Mario Kart IJS. Ech. R.-Type Fra ctre US sur SNIN. Michaël ROZIER, Breuil, 58700 Premery. Tél.: 86.37.91.03.

Fch. SMS ctre MD + 1 man. + sonic 2. Nicolas ANDOLINA. Tél. : 50.92.31.41.

Ech. Strage 2, Sonic 2, Worldillu ctre Flashback. Shining 2. Pradip Xavier, 13, allée de Lille, 91170 Viry-Châtillon. Tél.: (16-1) 69.24.38.45.

Vds, échs. SNES: Mario 4, KF Mouse, Mickey, Contra 3, S. Soccer. Sylvain et Olivier TRAINA, Rabelais, 38200 Tél. : 74.28.40.66.

Thomson MO 6 ctre PC Engine ou NES GT 2 Plus. Pierre SOGNO, La Glière, 73240 St Genix-sur-

Ech. NHLPA 93 (Fr) ctre jx US. Mickaël CLASA DONTE, 37, rue du Général de Gaulle, 80400 Croix Moligneau. Tél.: 22.88.94.80.

Vds 2020 Super Base-Ball sur Neo-Geo (neuf) ou éch. Piseth KER, 1, allée du Cormier, 91080 Courcouronnes. Tél.: 64.97.04.31.

Ech. SNIN ctre SFC sans ix. Sébastien LANSIAUX. 19, rue André Chamson, 82000 Montauban. Tél.: 63.93.36.33.

Ech. NES Mario 3 ctre Starwing ou Starfox + 100 F ou vds 600 F. Matthieu LAVIGNE, 120, rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.38.82.

Ech. sur SNIN Sonic Blast Man ctre Tinytoon. Julien FRANCOIS, 2, rue de Verdun, 54120 Baccarat. Tél.: 83.75.28.01.

Ech. NES + 11 jx ctre NES + 1 ou 2 jx ou ctre MD 1 ou 2 jx. Yann RAYSSAC, Las Borios, 81310 Lisle-sur-Tarn. Tél. : 63.33.35.49.

Ech. NES + 2 man. + 6 jx (Star War, TMHT, Mario 2 Megaman 2) ctre SNIN + 2 man + 2 jx (SFURFZERO) ou vds , px : 1 500 F. Bruno IMBIS-CUSO, Chemin Perrex Fourmetot, 27500 Pont-Audemer. Tél. : 32.57.43.23 (ap. 20 h).

Ech. sur Neo-Geo W. Heroes ctre Fatal Fury 2 ou S. Side Kick. Maxime COMPIGNIE, 23, la Coulée du Moulin à Vent, 89690 Chéroy Tél. : 86.97.55.36.

P. of Persia US + adapt. Honey btt + Mag ctre Dragon Ballz 2. Julien BARBET, 30, chemin de la Bruyère, 41120 Seur. Tél.: 54.70.42.59.

Ech. jx sur SNIN Krusty (US) Wings 2 (Jap) James Bond JR (US), Mustafa SAYMAN, 2, rue Principale, 67600 Ebersheim. Tél.: 88.85.72.12.

Ech. GG + 6 jx + Batterie Portable ctre jx S. Nes. Sylvain WESTERLOPPE, 15, rue Raoul Fol reau, 59290 Wasquehal Tél.: 20.72.48.51.

Ech. nbx jx Neo-Geo. Stephan MILARDO, 8, av. de la Côte Bleue, 13820 Ensues-la-Re Tél. : 42.45.92.01.

Ech. 520 STF (tbe) ctre Nec Duo ou NG + Jx ou GG +  $\not$ ix ou GT +  $\not$ ix. Eric DENIS, 10, rue du 8 Mai 1945, 59113 Seclin. Tél. : 20.32.66.45.

S. NIN ctre Turbo GT, S. Mario Kart Fra contre Amer. David ROZIER, Breuil, 58700 Premery. Tél. : 86.37.91.03

Ech. Zelda 3, S.-R Type ctre autres jx. Yannick FOUQUET, 7, rue Victor Hugo, 61790 St Pierre-du-Regard. Tél.: 31.69.04.37.

Ech. sur MD Ecco le Dauphin. Pierre-Etienne LAGRANGE, 64, rue de l'Egalité, Rce Rodin, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 47.36.80.89.

Ech. ou vds jx SNES (Street F. II, Axelay, S. Aleste, Zelda III). Olivier MORVAN, 22, rue Corentin, 29550 Plomodiern. Tél.: 98.81.52.92.

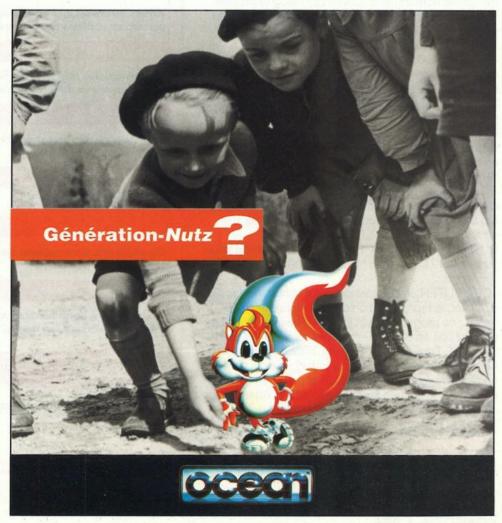
Vds, éch., ach., jx SNIN pos. S. Probo (300 F), S. Blazer. Eric SALA, 127, av. de Pichagret, 34980 St Gely-du-Fesc. Tél.: 67.84.88.47.

Ech. Magical Quest US ctre Street Fighter 2 ou 300 F. Gaël JEANTY, 2, av. Félix Faure, 92000 Nanterre. Tél.: (16-1) 40.99.14.79.

Ech. MD + 6 ix contre S. NES + 3 ou 4 ix Yannick LASSERE, 9, rue du Corbillon, 93200 Saint-Denis. Tél.: (16-1) 48.20.02.16.

Ech. GB + 2 jx ctre Final Fight sur S. NIN, Française ou ctre Adams Family ou Best of the Best. Jérôme SEGUY, 9, av. du Printemps, 12000 Rodez-le-Monastère. Tél.: 65.42.51.73.

Ech. SFC + 2 jx (ss. Wars, Pilotwing) ctre NEC Duo. Mathieu CAVALLI, 57, rue Robespierre, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.60.71.49.



## NOTATION

#### SYSTEME DE

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

NOMBRE DE JOUEURS: Nombre de joueurs, simultanément ou non.

CONTROLE: Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable. DIFFICULTE: Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera. NIVEAU DE DIFFICULTE: Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé). CONTINUE: Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

PRESENTATION: Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.

GRAPHISMES: Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION: Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.

MUSIQUE: Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en luimême, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?

BRUITAGES: Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de la Guerre des étoiles ou aux simples bip-bip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.

DUREE DE VIE: Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!

JOUABILITE: Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour. INTERET: Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!



#### **PREVIEWS**

Cette icône indique l'éditeur et le distributeur de la cartouche, sa date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.



EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: SEPT. JAPON
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: OUI

#### **PRESENTATION**

859

L'intro animée a l'avantage d'être très rapide!

#### **GRAPHISMES**

90%

Fidèles au style "soniesque": des décors percutants et pleins de couleurs.

#### ANIMATION

94%

Les animations, soignées et efficaces, sont plus nombreuses que dans les versions précédentes.

#### MUSIQUE

96%

Ambiance électro-acoustique des jeux vidéo traditionnels.

#### BRUITAGES

829

Marrants et très diversifiés!

#### **DUREE DE VIE**

889

Passé les premiers, certains niveaux vous donneront un peu de mal.

#### **JOUABILITE**

949

No problemo. Votre hérisson mutant se met en boule plus vite que son ombre!

#### INTERET

94%

Des heures de bonheur en perspective! J'achète!

### NOTES

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20. 90 et + (18 et +): c'est un superbe jeu, peut-être un Mega Hit Consoles+! A ne manquer sous aucun prétexte.

80-90 (16-18): un très très bon jeu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Mega Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16): un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.
45-65 (9-13): un jeu très moyen...
Pour acheter un jeu noté sous
65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.
30-45 (6-9): encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vousmême en cas de déception.
Ze Killer n'est pas loin.
12-30 (2-6): un jeu nul! Quelques

parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du travail! 12 et - (moins de 2): beurk!

12 et - (moins de 2): beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

## MENTIONS SPECIALES



**MEGA HIT** 

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!



CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

## Si tu veux Plus de cadeaux! Plus de promos! Plus de surprises!

## Va chez GAME'S et demande ta Carte GAME'S PLUS !!!

#### PARLY 2

Centre commercial Tél. 39 55 19 20

#### **VELIZY 2**

Centre commercial Tél. 34 65 18 81

#### **CERGY 3**

Centre commercial Les 3 Fontaines Tél. 30 75 95 42

#### ST-QUENTIN **YVELINES**

Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

#### LYON LA PART-DIEU

Centre commercial Tél. 78 62 70 30

7, Boulevard Kennedy Tél. 93 22 55 21

#### LILLE

**Grand Place** Tél. 20 13 92 92

### VAL THOIRY

Centre Commercial Tél. 50.20.86.06



LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

Sauf LYON LA PART DIEU et CAGNES SUR MER

